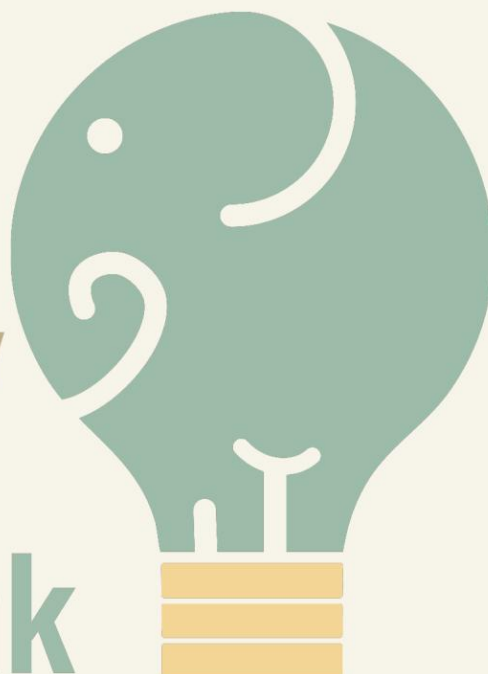


RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink

Project No 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256

LINEE GUIDA METODOLOGICHE



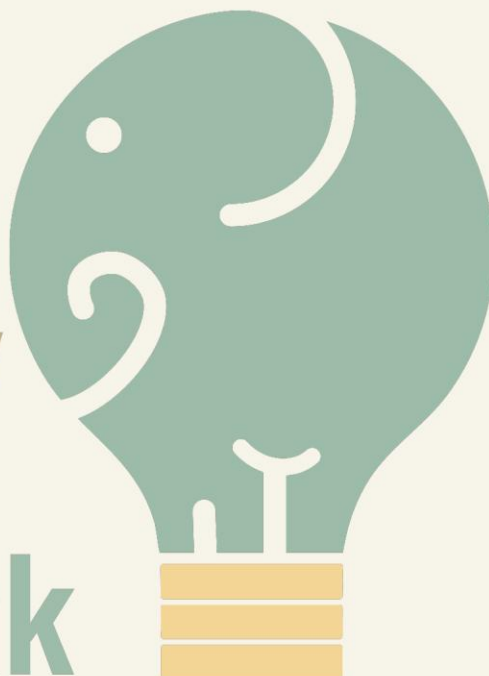
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union

RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink



Project No 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256

Pacchetto di lavoro WP4: sperimentazione e ampliamento del modello di apprendimento per l'alfabetizzazione mediatica

Deliverable A1: linee guida metodologiche per gli operatori giovanili

Responsabile del WP4 - Simbioza



«Responsible Youth through Media Literacy Education» - Progetto Erasmus+

WP4 «Sperimentazione e ampliamento del modello di apprendimento per l'alfabetizzazione mediatica» con licenza Creative Commons CC BY-NC-SA

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 or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union



INDICE

INTRODUZIONE.....	5
Contesto del progetto e obiettivi delle formazioni pilota del WP4.....	5
Il concetto di percorso educativo.....	6
Compatibilità tecnica.....	6
1. PARTE I. GUIDA PER I GIOVANI.....	7
1.1. Benvenuti nel vostro viaggio digitale.....	7
1.2. Primi passi con la piattaforma Moodle.....	8
1.2.1. Che cos'è «Moodle»?.....	8
1.2.2. Passo dopo passo: come accedere alla piattaforma?.....	8
1.2.3. Prima di iniziare: selezione della lingua.....	8
1.2.4. Perché le cuffie sono lo strumento più importante della missione?.....	8
1.3. Padroneggiare le missioni e gli scenari.....	9
1.3.1. Quali scenari vi aspettano?.....	9
1.3.2. La vostra squadra in questo viaggio (personaggi).....	10
1.3.3. Fasi della missione (tempo stimato).....	12
1.3.4. Come ottenere i codici di «fuga»?.....	14
1.3.5. Come completare una missione e ottenere un certificato?.....	14
1.3.6. Regola rigorosa dello spazio digitale.....	15
1.3.7. Consigli pratici da detective per la vostra sicurezza.....	16
1.3.8. Fonti aggiuntive e trasparenza (disclaimer).....	16
1.4. Domande frequenti (faq).....	17
2. PARTE II. GUIDA PER I MENTOR E METODOLOGIA DELLA FORMAZIONE PILOTA.....	19
2.1. Introduzione alla metodologia.....	19
2.1.1. Temi e questioni dei materiali «youthink».....	19
2.1.2. Modello metodologico: dalla teoria agli esperimenti.....	20
2.1.3. Quali competenze aiuteremo i giovani a sviluppare?.....	20
2.1.4. Durata del programma e possibilità di adattamento.....	21
2.1.5. Integrazione dei quattro personaggi negli scenari.....	22
2.2. Il ruolo del mentor e i formati della formazione.....	23
2.2.1. Creare un legame personale con i giovani partecipanti.....	23
2.2.2. Preparazione del mentor nell'ambiente Moodle.....	24
2.2.3. Fasi dell'apprendimento esperienziale («learning by doing»).....	24
2.2.4. Regole di navigazione in Moodle e monitoraggio dei progressi.....	25
2.2.5. La formula per sbloccare il certificato (3 passaggi).....	26
2.2.6. Consigli per completare le attività nello scenario.....	26
2.3. Guida alla piattaforma Moodle per i mentor.....	29
2.4. Linee guida per l'attuazione della formazione pilota.....	35
2.4.1. Prima della formazione (lista di controllo e allestimento dello spazio).....	35
2.4.2. Risoluzione dei problemi tecnici.....	37



2.4.3. Programma e modelli della giornata formativa (sprint, 2 giorni, blended)	37
2.4.4. Sostegno alle diverse fasce d'età.....	52
2.4.5. Consigli di facilitazione per le discussioni di gruppo.....	52
2.4.6. Cosa fare e cosa non fare nella facilitazione.....	54
2.4.7. Come replicare la formazione.....	55
2.4.8. Adattare la formazione al proprio contesto.....	55
3. PARTE III: GUIDA PER I MOLTIPLICATORI.....	56
3.1. Linee guida metodologiche per i moltiplicatori.....	56
3.1.1. Flessibilità giuridica e libertà di adattamento.....	56
3.1.2. Linee guida per l'uso dei personaggi youthink in altre situazioni.....	56
3.1.3. Strategie di integrazione istituzionale e formati flessibili.....	57
3.1.4. Modularità e sinergia con gli strumenti di ia.....	58
3.1.5. Espansione etica, sicurezza dei dati e conformità alle norme dell'ue.....	58
3.1.6. Ecologia digitale e pratiche sostenibili.....	60
3.1.7. Valutazione del cambiamento delle conoscenze e raccolta dei feedback.....	60
3.2. Canali di disseminazione e piattaforme di relazioni pubbliche.....	61
ALLEGATI.....	62
Allegato 1. Modulo di consenso dei genitori / tutori.....	62
Allegato 2. Questionario YouTHink pre-formazione per i giovani.....	63
Allegato 3. Questionario YouTHink post-formazione per i giovani.....	66
Allegato 4. Questionario di valutazione per operatori giovanili / mentor.....	70
Allegato 5. Questionario di valutazione della qualità del WP4 per le organizzazioni partner.....	73
Allegato 6. Modelli di invito alle formazioni pilota.....	75
Allegato 7. Modello di report della formazione pilota YouTHink WP4.....	76



INTRODUZIONE

Contesto del progetto e obiettivi delle formazioni pilota del WP4

Lo spazio digitale è ormai da tempo un ambiente sociale naturale per i giovani, ma l'evoluzione della tecnologia - in particolare il salto compiuto dall'intelligenza artificiale generativa - ha creato sfide senza precedenti. I media sintetici, i deepfake, le bolle informative guidate dagli algoritmi e le manipolazioni personalizzate richiedono un livello completamente nuovo di resilienza digitale. Il progetto internazionale «YouTHink» affronta tali questioni attraverso la prospettiva dell'educazione non formale, con l'obiettivo di contribuire a trasformare i giovani da consumatori passivi di contenuti in cittadini digitali responsabili e capaci di pensiero critico.

Questo manuale è stato sviluppato come risultato fondamentale del WP4/A1, al fine di fornire un quadro metodologico e operativo per l'attuazione delle formazioni pilota YouTHink in tutti i Paesi partner. Il documento offre indicazioni chiare per organizzare le sessioni pilota durante la vita del progetto e, al tempo stesso, costituisce una risorsa sostenibile e utilizzabile a lungo termine anche dopo la sua conclusione, a disposizione dei partner, dei futuri mentor e delle organizzazioni esterne interessate a realizzare formazioni YouTHink. Poiché il progetto combina ambienti di apprendimento digitale, narrazione, attività interattive H5P e metodologie basate su scenari, è essenziale garantire che tutti i soggetti coinvolti condividano una comprensione comune dell'approccio educativo, del processo di attuazione e dei risultati di apprendimento attesi.

Durante le formazioni pilota si prevede di coinvolgere direttamente almeno 200 giovani di età compresa tra 14 e 19 anni, assicurando la partecipazione attiva di rappresentanti di gruppi vulnerabili. Per garantire una diffusione sostenibile delle conoscenze e una facilitazione efficace nei territori, saranno coinvolti almeno 40 operatori giovanili, messi nelle condizioni di agire come mediatori dell'alfabetizzazione mediatica capaci di orientarsi autonomamente tra temi digitali complessi. L'obiettivo della formazione pilota è raccogliere, attraverso la pratica reale, feedback qualitativi basati sui dati. Modelli standardizzati, metodi di facilitazione e strumenti di valutazione consentiranno di ottenere risultati comparabili in tutti i Paesi partner. Sarà così possibile valutare in modo obiettivo la qualità, l'efficacia e la pertinenza dei materiali sviluppati nei WP2 e WP3 e formulare raccomandazioni rivolte agli stakeholder sull'utilizzo dei materiali formativi dopo la conclusione del progetto.

Inoltre, il manuale contribuisce alla sostenibilità e alla scalabilità a lungo termine del progetto, consentendo a organizzazioni, scuole, centri giovanili e altri stakeholder di riutilizzare e adattare la metodologia e i materiali didattici sviluppati nelle future attività educative.

Più precisamente, il manuale costituisce:

- una guida pratica all'attuazione per operatori giovanili e facilitatori;
- un quadro metodologico per l'apprendimento basato su scenari;
- un manuale di facilitazione per i 17 scenari Moodle;
- una guida all'uso di Moodle e delle attività interattive H5P;
- un quadro per la garanzia della qualità delle formazioni pilota;
- uno strumento di standardizzazione per i partner di progetto;
- un documento di supporto per il monitoraggio e la valutazione;
- una risorsa per futuri moltiplicatori e organizzazioni;
- un documento di riferimento per la sostenibilità e l'ampliamento su larga scala.



Il manuale intende garantire che tutte le formazioni pilota siano realizzate secondo una metodologia unitaria, lasciando al tempo stesso la flessibilità necessaria per l'adattamento locale, le esigenze dei partecipanti, le differenze culturali e i diversi contesti organizzativi. Il documento promuove pratiche educative inclusive, coinvolgenti e centrate sul discente, che rafforzano nei giovani l'alfabetizzazione mediatica, il pensiero critico e la resilienza digitale. Le indicazioni contenute nel manuale dovrebbero essere utilizzate in tutte le fasi di preparazione, attuazione, valutazione e disseminazione delle formazioni.

È importante sottolineare il principio di sostenibilità e apertura: tutta la metodologia utilizzata nelle formazioni pilota e descritta in questa guida è composta da risorse educative aperte (OER). I materiali sono coperti da licenza Creative Commons (CC BY-NC-SA), che consente ad altre organizzazioni giovanili e istituzioni educative di adattare e utilizzare i contenuti per finalità non commerciali, mantenendo l'attribuzione della paternità.

Il concetto di percorso educativo

La metodologia «YouTHink» sostituisce la trasmissione tradizionale e astratta di informazioni teoriche con un ambiente di apprendimento e di risoluzione dei problemi basato su scenari. Invece di ascoltare lezioni sull'ingegneria sociale o sulle bolle informative, i partecipanti vengono immersi in situazioni realistiche e riconoscibili. In pratica, i giovani devono prendere personalmente decisioni in momenti di pressione: ad esempio, insieme al personaggio Adam, smontare una videochiamata sospetta che manipola abilmente l'autorità di un insegnante, oppure aiutare Ema a riconoscere le trappole psicologiche di un'identità virtuale perfetta creata dall'intelligenza artificiale.

Un altro elemento fondamentale del percorso educativo è il passaggio da un'esperienza testuale a una visiva. Il materiale è impostato graficamente e adattato secondo un'estetica «Young Adult»: è dinamico, attraente e utilizza un linguaggio visivo contemporaneo comprensibile ai giovani. Brevi inserti generati, ad esempio, con strumenti di sintesi video e audio, illustrazioni in stile fumetto e sfide interattive aiutano a mantenere l'attenzione dei partecipanti, rispecchiando al tempo stesso il ritmo e il formato di fruizione delle informazioni a cui la Generazione Z è abituata sui social network.

Compatibilità tecnica

L'intera architettura innovativa di apprendimento è realizzata nell'ambiente di apprendimento online (OLE) «Moodle», disponibile [all'indirizzo https://Moodle-youthink.eu](https://Moodle-youthink.eu). La soluzione tecnologica è stata scelta affinché i facilitatori non debbano installare programmi esterni aggiuntivi né creare infrastrutture complesse. Gli strumenti H5P integrati nella piattaforma consentono di creare interattività nell'ambiente Moodle, dagli alberi decisionali ramificati (Branching Scenarios) ai video con pause interattive e momenti di riflessione. L'uso dei moduli H5P garantisce inoltre una localizzazione e una traduzione dei contenuti in altre lingue particolarmente agevoli, senza perdere le funzionalità interattive.



1. PARTE I. GUIDA PER I GIOVANI

1.1. Benvenuti nel vostro viaggio digitale

Perché siete qui e che cosa ne ricaverete?

In questo momento la vostra attenzione è la valuta più preziosa, per la quale ogni giorno competono migliaia di algoritmi, piattaforme social e strumenti di intelligenza artificiale. Analizzano i vostri clic, modellano il vostro feed di notizie e spesso cercano di imporre quali standard debba rispettare il vostro aspetto, quali oggetti dobbiate possedere o a quali notizie dobbiate credere.

Non siamo qui per dirvi di cancellare TikTok né per farvi una lezione sul tempo trascorso davanti allo schermo. Lo spazio «YouTHink» è pensato per aiutarvi a riprendere il controllo. La piattaforma serve a costruire la vostra «immunità digitale»: la capacità di controllare la tecnologia, affinché non sia la tecnologia a controllare voi.

Superando le sfide della piattaforma, applicherete concretamente nuove competenze alla vita quotidiana. Imparerete a riconoscere i trucchi dell'ingegneria sociale e a proteggere account e denaro dai truffatori nascosti dietro offerte incredibilmente vantaggiose per videogiochi o false borse di studio. Vedrete l'intelligenza artificiale non come una minaccia, ma come uno strumento: imparerete a distinguere video deepfake e notizie false generate da ChatGPT dai fatti reali. Acquisirete inoltre strumenti per proteggere la vostra impronta digitale e costruire consapevolmente la vostra immagine online, resistendo ai filtri irrealistici.

Come rafforzerete qui la vostra immunità digitale?

Ogni scenario completato e ogni dilemma risolto vi aiuteranno a sviluppare competenze di alfabetizzazione mediatica e ad approfondire i seguenti temi:

- **Alfabetizzazione mediatica e pensiero critico:** il vostro detective interiore, che vi aiuta a capire subito chi ha commissionato una pubblicità, perché una certa immagine diventa virale e dove un testo cerca di manipolare le vostre emozioni.
- **Cittadinanza digitale ed etica:** la capacità di creare una cultura di Internet in cui la vostra opinione abbia valore e i contenuti prodotti non copino i cliché dell'IA, ma esprimano la vostra voce autentica.
- **Sicurezza e igiene online:** sapere come chiudere immediatamente la porta ai truffatori, proteggere le password sulle piattaforme di gioco e non lasciare pericolose tracce digitali.
- **Resilienza emotiva:** mantenere la mente lucida, impedendo agli algoritmi di provocarvi panico, rabbia o senso di inferiorità davanti al profilo perfetto e filtrato di qualcun altro.
 - **Riflessione e comunicazione:** la capacità non soltanto di premere «Mi piace» o scrivere «forte», ma di argomentare e discutere con i coetanei, analizzare il proprio comportamento e condividere soluzioni concrete per la sicurezza.



1.2. Primi passi con la piattaforma Moodle

1.2.1. Che cos'è «Moodle»?

Moodle è la nostra piattaforma virtuale di apprendimento, nella quale gli scenari sono disponibili in diverse lingue: sloveno, inglese, portoghese, italiano, lituano e francese. L'ambiente di apprendimento YouTHink non è un manuale tradizionale, ma presenta situazioni reali nelle quali si impara attraverso le decisioni prese e le relative conseguenze. Invece di leggere definizioni, vi troverete in situazioni nelle quali dovrete scegliere come agire.

Al primo accesso al sistema, scegliete subito l'ambiente linguistico nel quale intendete studiare e mantenetelo. Non è una semplice formalità: se iniziate le attività di uno scenario in una lingua e successivamente passate a un'altra, il sistema non potrà sincronizzare correttamente nello stesso profilo i badge digitali (Moodle Badges), i misteriosi codici di «fuga» raccolti e i certificati finali.

Il vostro obiettivo in questo ambiente è superare gli scenari scelti, raccogliere i codici segreti e ricevere certificati internazionali.

1.2.2. Passo dopo passo: come accedere alla piattaforma?

Per iniziare la missione, dovrete completare alcuni passaggi:

- **Aprire la** piattaforma Inserite nel browser **il link: <https://Moodle-youthink.eu/>**.
- **Create un account**
Nell'angolo superiore destro della finestra fate clic sul pulsante «Log in», quindi selezionate «Create new account».
- **Inserite i** dati Compilate i campi obbligatori, scegliendo un nome utente univoco e una password sicura. Utilizzate il vostro indirizzo e-mail per confermare l'account.
- **Confermate la registrazione** Accedete alla posta elettronica, trovate il messaggio inviato dal sistema «YouTHink» e fate clic sul link di conferma. Il vostro profilo virtuale è ora attivo.

1.2.3. Prima di iniziare: selezione della lingua

Quando entrate per la prima volta nella pagina principale del corso, in alto vedrete il menu delle lingue. La regola più importante è questa: prima di attivare uno scenario, selezionate immediatamente dall'elenco a discesa la vostra lingua madre, o quella in cui desiderate apprendere.

Dopo aver scelto una lingua, dovete mantenerla e risolvere tutti gli scenari nella stessa versione linguistica. In questo modo i codici di «fuga» raccolti e i certificati finali saranno sincronizzati in un unico sistema.

1.2.4. Perché le cuffie sono lo strumento più importante della missione?

Nelle missioni YouTHink il suono svolge un ruolo essenziale. Poiché in ogni scenario vi attendono video e dialoghi con personaggi basati sull'IA, consigliamo vivamente di indossare le cuffie prima di premere il pulsante Start. Le cuffie garantiscono inoltre privacy e concentrazione in un'aula o in un centro giovanile condiviso: certamente non vorrete che un amico più veloce nello svolgimento delle attività riveli per caso un segreto della trama, un codice di fuga che appare sullo sfondo o il finale legato a un attacco che ha compromesso il server.



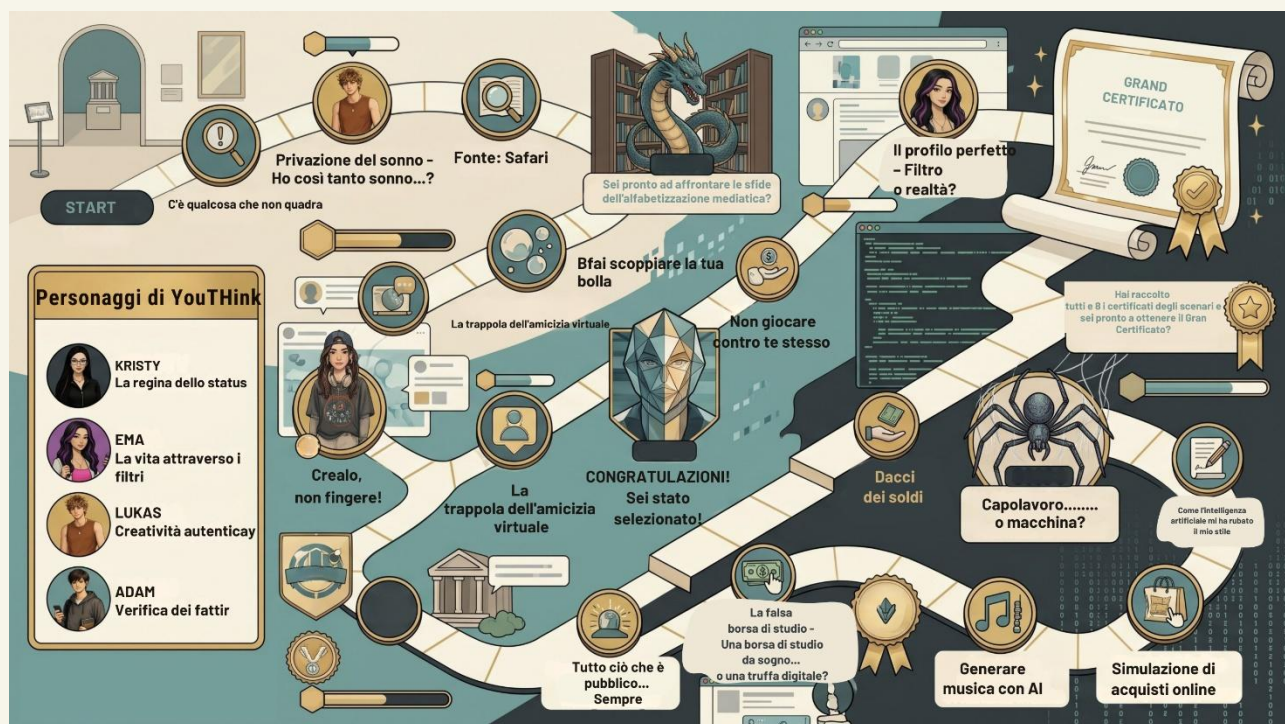
1.3. Padroneggiare le missioni e gli scenari

1.3.1. Quali scenari vi aspettano?

Sulla piattaforma vi attendono 17 missioni uniche, dedicate ai dilemmi più attuali di Internet:

- **C'è qualcosa che non va.** A tarda notte ricevete una videochiamata personale da un insegnante con una richiesta molto urgente e insolita. Il tempo stringe, la squadra è nel panico e il vostro protagonista deve decidere.
- **Privazione del sonno - Ho così tanto sonno...**? Lukas nota che una nuova app per l'apprendimento si comporta in modo strano: migliori sono i suoi risultati, più difficile diventa mettere via il telefono la sera.
- **Safari delle fonti.** Internet ribolle per una notizia sensazionale che tutta la scuola sta già condividendo. Dovrete entrare nella giungla dell'informazione e verificare se il fatto è reale o soltanto una bolla digitale.
- **Fai scoppiare la tua bolla.** Perché il feed social di un amico è completamente diverso dal vostro, anche se avete interessi simili? Entrate dietro le quinte degli algoritmi e scoprite come nascono le camere dell'eco invisibili.
 - **Le trappole dell'IA sui social media.** Seguite un nuovo profilo popolare che condivide immagini e consigli incredibili. Qualcosa, però, vi fa dubitare: state comunicando con una persona reale o con un algoritmo?
- **La trappola dell'amicizia virtuale.** Una persona con interessi simili, conosciuta online, vi offre aiuto in un gioco e cerca un rapporto più stretto. La missione consiste nel riconoscere il confine sottile tra amicizia autentica e manipolazione prima di oltrepassare la zona di sicurezza.
- **Il profilo perfetto - Filtro o realtà?** Ema mostra sui social uno stile impeccabile e una quotidianità perfetta. Ma che cosa accade quando la maschera digitale diventa tanto pesante da farle temere il proprio volto reale?
- **La falsa borsa di studio - Borsa da sogno... o truffa digitale?** Nella posta trovate una lettera dall'aspetto ufficiale che annuncia l'assegnazione di una borsa internazionale. L'offerta sembra ideale, ma l'ambizione vi impedirà di notare la trappola nascosta?
- **Tutto pubblico... sempre.** Kristy pensa che una foto divertente online sia uno scherzo passeggero destinato a sparire. La missione mostra come l'impronta digitale sappia aspettare e riemergere nel momento più inatteso.
- **Non farti ingannare.** Un torneo online gratuito promette di trasformarvi in campioni e regalarvi molta valuta virtuale. L'unico requisito è completare rapidamente alcuni passaggi di registrazione che cambieranno le regole del gioco.
- **Dacci i soldi.** Un marchio noto offre condizioni esclusive e una comunicazione personale. Il contatto appare sorprendentemente cordiale e costruito su misura, ma chi controlla davvero la corrispondenza?
- **Creare musica con l'IA.** Lukas crea una traccia musicale per un progetto e usa strumenti intelligenti per ottenere rapidamente un risultato. Dove si trova il confine tra uso ispirato della tecnologia e appropriazione del lavoro altrui?
- **Shopping online simulato.** Siete entrati in un mercato digitale pieno di prodotti, sconti e consigli accattivanti. Riuscirete a fare un acquisto sicuro mentre l'ambiente usa ogni forma di pressione psicologica?
- **Capolavoro... o macchina?** Una disputa in una mostra d'arte digitale vi costringe a diventare esperti. Dovrete sperimentare il processo creativo e individuare i segni visivi che distinguono il talento umano dalla generazione automatica.
- **CONGRATULAZIONI! Sei stato selezionato! Un messaggio** urgente annuncia che avete vinto un viaggio gratuito. Tutto sembra confermato da documenti ufficiali, ma un detective digitale deve verificare ciò che gli altri, presi dal panico, non notano.

- **Crealo, non falsificarlo!** È arrivato il momento del vostro progetto digitale. La sfida vi aiuterà a capire perché la voce personale e un risultato autentico online valgano più di qualsiasi copia-incolla automatico prodotto dall'IA.
- **Come l'IA ha rubato il mio stile.** Un modello di IA riproduce con incredibile precisione il mondo visivo dei vostri artisti preferiti e perfino le vostre fotografie. Che cosa accade quando uno stile creativo e un'identità unici vengono usati per generare altre foto o illustrazioni?



1.3.2. La vostra squadra in questo viaggio (personaggi)

Negli scenari agiscono continuamente forze diverse: dalla pressione a sembrare perfetti al semplice desiderio di creare ciò che piace. Nell'ambiente di apprendimento YouTHink avrete al vostro fianco quattro personaggi, vostri coetanei. Vivono le stesse situazioni che voi o i vostri amici incontrate ogni giorno. Ognuno ha punti di forza e debolezze e il vostro compito sarà aiutare loro, e voi stessi, a prendere le decisioni giuste. La vita attraverso un filtro con Ema. Migliaia di follower, regali degli sponsor e una lotta continua per l'attenzione. A prima vista sembra avere tutto, ma dietro la facciata si nasconde un'enorme pressione psicologica. Insieme a Ema smaschererete le illusioni dei social media e analizzerete come l'intelligenza artificiale modelli standard di bellezza irrealistici.



La vita attraverso un filtro con Ema. Migliaia di follower, regali degli sponsor e una lotta continua per l'attenzione. A prima vista sembra avere tutto, ma dietro la facciata si nasconde un'enorme pressione psicologica. Insieme a Ema smaschererete le illusioni dei social media e analizzerete come l'intelligenza artificiale modelli standard di bellezza irrealistici.



A caccia di status con Kristy. Tutto ciò che è nuovo, costoso ed esclusivo deve comparire sul suo schermo. Kristy segue ciecamente le tendenze e cade spesso nelle trappole della pubblicità occulta e del consumismo. Navigando con lei, smonterete i meccanismi della corsa allo status e del consumo. Imparerete a riconoscere come gli algoritmi modellino le vostre «camere dell'eco» e bolle informative e individuerete le manipolazioni nascoste della pubblicità o dei contenuti generati dall'IA. Le sue storie vi aiuteranno a capire come funzionano le manipolazioni algoritmiche e perché cediamo alla mentalità del gregge.



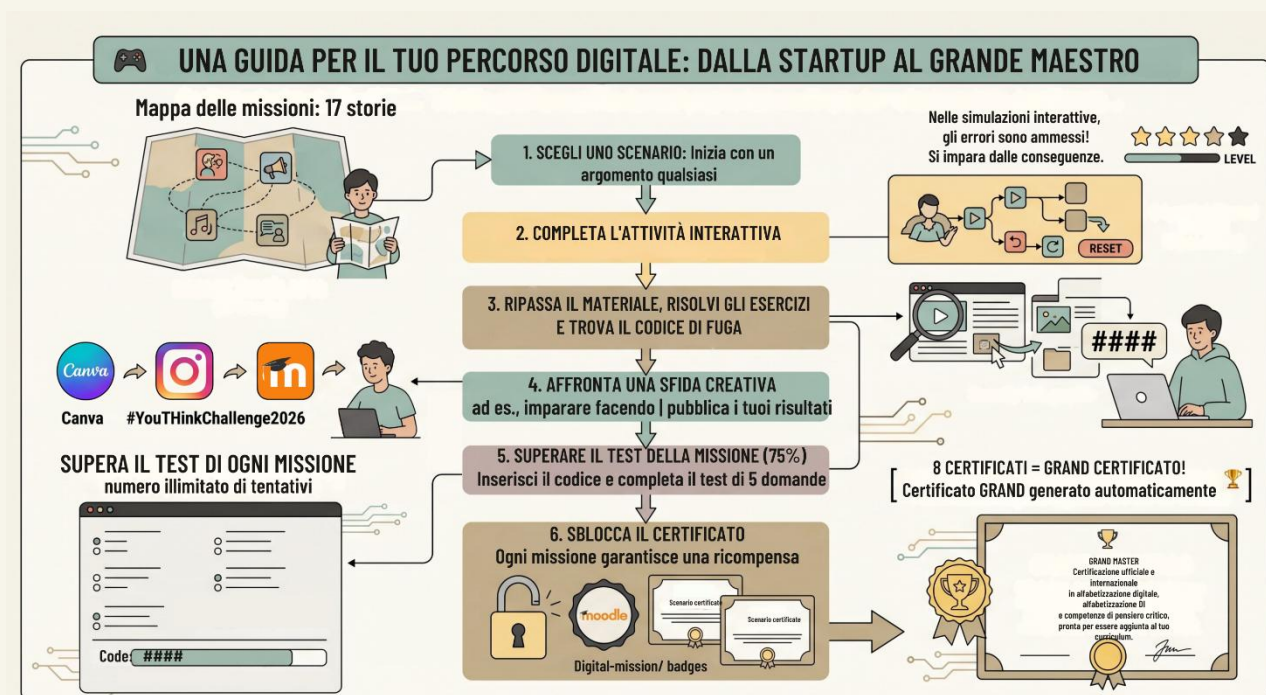
Adam vi condurrà nel mondo della sicurezza digitale e dell'intelligence da fonti aperte. È il primo a notare un'e-mail sospetta, riconoscere un contenuto sintetico o individuare uno schema manipolativo. Diventerà la vostra guida nei labirinti dell'open-source intelligence (OSINT), insegnandovi a proteggere i dati personali e a identificare anche i truffatori più abili. Sarete una sorta di detective: analizzerete le tecniche di ingegneria sociale, imparerete a risalire alle fonti primarie, riconoscerete gli attacchi di phishing ed eviterete i truffatori online nascosti dietro false borse di studio o negozi elettronici.



Con Lukas passeremo invece alla creatività autentica e al benessere emotivo: danza, movimento e nessuno stress per il numero di «Mi piace». Questo ragazzo usa l'intelligenza artificiale non per perfezionare il proprio volto, ma per il montaggio video innovativo o la creazione musicale. Scoprirete come l'IA possa diventare un assistente creativo per produrre immagini o musica senza violare il diritto d'autore. Insieme a Lukas imparerete a trasformare la tecnologia nel motore della vostra creatività autentica, resistendo alle pressioni artificiali. Imparerete inoltre a gestire la dipendenza tecnologica, affinché i meccanismi di fidelizzazione progettati nelle app non sottraggano più il sonno e la qualità della vita reale.

1.3.3. Fasi della missione (tempo stimato)

Nell'ambiente YouTHink potete iniziare da qualsiasi scenario. Siete voi a stabilire il ritmo dell'apprendimento: potete tornare ai video interattivi più complessi o rivedere gli inserti teorici tutte le volte necessarie per completare l'attività.



~5-10 min. Introduzione (presentazione della situazione) La missione inizia con un breve video dinamico che presenta il personaggio e il suo problema, mostrando al tempo stesso quali competenze digitali verranno acquisite. ~30 min. Simulazione (presa di decisioni) o altra attività interattiva Assumete direttamente il ruolo del personaggio in un albero decisionale interattivo oppure risolvetе cruciverba, cercate segni di modifica nelle immagini ed eseguite attività di trascinamento. Gli errori si trasformano subito in lezioni preziose, senza conseguenze negative.

~5-10 min. min. Introduzione (presentazione della situazione) La missione inizia con un breve video dinamico che presenta il personaggio e il suo problema, mostrando al tempo stesso quali competenze digitali verranno acquisite.

~30 min. min. Simulazione (presa di decisioni) o altra attività interattiva Assumete direttamente il ruolo del personaggio in un albero decisionale interattivo oppure risolvetе cruciverba, cercate segni di modifica nelle immagini ed eseguite attività di trascinamento. Gli errori si trasformano subito in lezioni preziose, senza conseguenze negative.

~30 min. min. Teoria e ricerca del codice Analizzate brevi video o libri digitali nei quali sono nascoste cifre segrete: senza questo codice di «fuga» non potrete sbloccare il test finale.

~60 min. min. Pratica creativa («Learning by Doing») Uscite dai confini della piattaforma Moodle e realizzate personalmente un prodotto concreto con strumenti esterni di progettazione o di IA generativa, scegliendo il livello «Sprint creativo» per



principianti oppure la «Maratona creativa» per utenti avanzati. Il mentor potrà sempre aiutarvi nella scelta.

- ~25 min. min. Condivisione dei risultati e riflessione Condividete i contenuti creati nel forum Moodle e nelle storie Instagram con l'hashtag #YouTHinkChallenge2026, discutendone con i coetanei. Quando caricate un lavoro in uno spazio aperto, dovete rispettare le regole sulla privacy. Il contenuto non deve riportare dati sensibili, indirizzi personali, numeri di telefono reali o credenziali di accesso. La vostra impronta digitale deve mostrare le competenze senza aprire porte a soggetti malevoli. Tutte le istruzioni si trovano nella descrizione dell'attività di ciascuno scenario.
- ~15 min. min. Test finale Lo scenario termina con un test di 5 domande, con risposte corrette e non corrette. Dovrete leggere attentamente ciascuna domanda e selezionare una o più risposte corrette, come indicato. Il test si sblocca con il codice di fuga nascosto nelle attività precedenti. Per completare lo scenario e ricevere il certificato occorre ottenere almeno il 75%. Potrete ripetere il test tutte le volte necessarie fino al raggiungimento del risultato richiesto.
- ~5 min. min. Certificato Quando superate il test con almeno il 75%, il sistema genera il certificato relativo allo scenario. Riceverete quindi un certificato per ogni scenario completato. Raccogliendone almeno 8, otterrete il diritto al certificato principale «Grand».

Consigli importanti:

Video interattivi:

~30 min. Teoria e ricerca del codice Analizzate brevi video o libri digitali nei quali sono nascoste cifre segrete: senza questo codice di «fuga» non potrete sbloccare il test finale. ~60 min. Pratica creativa («Learning by Doing») Uscite dai confini della piattaforma Moodle e realizzate personalmente un prodotto concreto con strumenti esterni di progettazione o di IA generativa, scegliendo il livello «Sprint creativo» per principianti oppure la «Maratona creativa» per utenti avanzati. Il mentor potrà sempre aiutarvi nella scelta.

Scenari interattivi:

~5 min. Certificato Quando superate il test con almeno il 75%, il sistema genera il certificato relativo allo scenario. Riceverete quindi un certificato per ogni scenario completato. Raccogliendone almeno 8, otterrete il diritto al certificato principale «Grand». Consigli importanti: Video interattivi: Non si tratta di un normale video di YouTube. La riproduzione si interrompe periodicamente e sullo schermo compaiono domande situazionali che richiedono una decisione; talvolta vengono presentate spiegazioni o quesiti di riflessione.



Libri digitali:

Scenari interattivi: Assumete direttamente il ruolo del personaggio. Se prendete una decisione emotiva o affrettata, il sistema vi conduce subito in un circuito logico e mostra le conseguenze finché non comprendete le tattiche dei truffatori e trovate una via d'uscita sicura. Qui sbagliare è sicuro, perché l'immunità si costruisce anche attraverso gli errori.

1.3.4. Come ottenere i codici di «fuga»?

In ogni scenario può essere inserito, in parti differenti, un codice di fuga destinato a sbloccare il certificato. In ciascuno scenario è nascosto un codice univoco.

In alcuni casi i codici di fuga sono integrati negli scenari interattivi, che presentano situazioni diverse e vi permettono di aiutare i personaggi a decidere scegliendo tra le risposte disponibili. Se prendete una decisione frettolosa e dettata dall'emozione - ad esempio facendo clic sul collegamento a un falso negozio online che ha attirato Kristy - il sistema mostra immediatamente le conseguenze dell'errore e spiega come gli algoritmi o i truffatori abbiano sfruttato la vostra disattenzione. Negli scenari interattivi non dovete temere di sbagliare: l'immunità digitale nasce dagli errori, ma qui vengono commessi in un ambiente simulato e privo delle conseguenze della vita reale.

Prestate la massima attenzione mentre guardate i video interattivi e consultate i libri digitali, perché i codici di fuga possono essere nascosti anche nei contenuti.

1.3.5. Come completare una missione e ottenere un certificato?

Ogni vostro passaggio sulla piattaforma viene registrato. Per concludere correttamente uno scenario e consentire al sistema di aprire l'accesso al certificato, dovete attivare tutte le attività. Ecco che cosa occorre fare in ogni fase:

Elementi teorici e di simulazione (pagine, libri e H5P)

Quando vedete l'icona di una  pagina,  di un  libro o di un'attività H5P, aprite l'elemento, guardate il video o leggete le informazioni e completate i passaggi interattivi presenti al suo interno. Dopo aver visualizzato tutto il contenuto, il sistema contrassegna automaticamente l'attività come «Completata». Ricordate inoltre di cercare in queste sezioni il codice numerico nascosto, necessario per sbloccare il test.

Attività pratica creativa

Aprire  la finestra dell'attività pratica e leggete con attenzione le istruzioni per principianti («Sprint creativo») o per utenti avanzati («Maratona creativa»). Dopo aver creato il protocollo di protezione o la guida visiva con uno strumento esterno, ad esempio Canva, salvate il lavoro e caricate il file o il link direttamente nell'attività. Soltanto dopo il caricamento il sistema la registrerà automaticamente come «Completata».

Condivisione dei risultati e riflessione (Results and Reflection)

In questa sezione siete liberi di scegliere come presentare i risultati raggiunti:

- **Prima modalità - condivisione dei risultati** 
nell'attività. Se utilizzate attivamente i social network, pubblicate il lavoro digitale creato in una storia Instagram con l'hashtag #YouTHinkChallenge2026, acquisite uno screenshot del post e caricatelo nel forum o nel campo «Sharing Results» previsto.
- **Seconda modalità - condivisione dei risultati nel forum** 
Se attribuite maggiore importanza alla privacy o non possedete account social, descrivete e pubblicate il lavoro e le riflessioni direttamente nella sezione «Reflection» del forum della piattaforma, dove potrete confrontarvi con i coetanei.

Test finale delle conoscenze

Perché il test sia riconosciuto e contrassegnato come «Completato», dovete ottenere almeno il 75%, rispondendo correttamente a 4 domande su 5. Se non riuscite al primo tentativo, non preoccupatevi: il numero di prove è illimitato e ogni volta il sistema propone nuove domande tratte dalla banca generale.

1.3.6. Regola rigorosa dello spazio digitale

Nella comunità «YouTHink» non è tollerato alcun contenuto che non sia direttamente collegato alle attività svolte. Ciò significa che, utilizzando l'hashtag di progetto #YouTHinkChallenge2026 e taggando l'account @YouTHinkProject, potete pubblicare soltanto le infografiche sulla sicurezza e le analisi degli esperimenti di IA da voi realizzate. È rigorosamente vietato caricare immagini personali non pertinenti, link irrilevanti, meme o elementi promozionali.

L'illusione dell'anonimato e le tracce reali

Se pensate che un account Instagram vuoto o anonimo consenta di violare le regole, disturbare gli altri o caricare contenuti dannosi, vi sbagliate. I moderni strumenti di informatica forense permettono di risalire rapidamente all'autore reale attraverso l'indirizzo IP del dispositivo, gli orari di accesso e i dati di rete. Il sistema «Moodle» funziona allo stesso modo: ogni file caricato, link inserito nel forum o screenshot lascia un'impronta digitale collegata al vostro account. In caso di abuso, diffusione di informazioni false o tentativi di danneggiare altri, sarete personalmente responsabili e il profilo verrà bloccato immediatamente, senza possibilità di rientrare o ricevere il certificato internazionale.

1.3.7. Consigli pratici da detective per la vostra sicurezza

- Eliminate tutti i metadati prima di caricare i file. Se fotografate con il telefono il poster creato in Canva o il risultato di un'analisi con IA, nel file vengono salvati automaticamente la posizione GPS esatta, l'orario e il modello del telefono. Prima di caricare il lavoro nel forum, disattivate il rilevamento della posizione nelle impostazioni oppure ritagliate i bordi dello screenshot, affinché non siano visibili notifiche di altre app o dati personali.
 - Nascondete volti e cognomi nelle simulazioni. Se svolgete un'indagine intermedia e analizzate vere e-mail fraudolente o strani account social, oscurate sempre nei materiali visivi gli indirizzi e-mail, i numeri di telefono o le fotografie personali di persone reali, per non violare le norme del GDPR sulla privacy.
- **Controllate i testi dell'IA prima di pubblicarli** nel forum. Se avete utilizzato un assistente IA per generare idee, non dimenticate il fact-checking: l'IA produce talvolta informazioni prive di senso o errori stilistici, che un creatore responsabile deve correggere prima di mostrare il lavoro ai coetanei.
- **Commentate in modo costruttivo il lavoro** di un amico. Nel forum di riflessione non basta scrivere «forte». Comportatevi come revisori professionali: indicate un punto di forza e un dettaglio eventualmente trascurato, ad esempio un falso URL non rilevato nella simulazione.

Come sono stati creati gli scenari: uso etico dell'IA e trasparenza

Il progetto «YouTHink» non si limita a insegnare che cos'è l'intelligenza artificiale, ma ne dimostra concretamente l'uso etico. Tutti i materiali didattici della piattaforma sono stati creati attraverso una collaborazione responsabile tra esperti umani e algoritmi digitali.

In primo luogo, l'intelligenza artificiale, ad esempio ChatGPT, è stata impiegata nel processo creativo per perfezionare le idee e formulare le prime bozze dei testi. Le visualizzazioni dei personaggi e alcune scene della trama sono state modellate valutando capacità e limiti delle tecnologie disponibili, tra cui Gemini, per ottenere un'estetica vicina alla quotidianità degli adolescenti.

I video introduttivi, che presentano il personaggio e il problema da risolvere, sono stati realizzati con moderne piattaforme di sintesi video e audio. Grazie a esse, immagini statiche sono state «animate»: i personaggi parlano con intonazione e lingua definite e imitano visivamente l'articolazione umana reale.

Nonostante l'ampio impiego di strumenti di IA, tutto il materiale generato è stato revisionato, modificato e contestualizzato da una persona. Gli autori degli scenari si assumono la responsabilità della correttezza, del valore pedagogico e della sicurezza dei contenuti finali. Informazioni dettagliate sugli strumenti specifici e sulla paternità sono disponibili nel disclaimer alla fine di ogni scenario.

1.3.8. Fonti aggiuntive e trasparenza (disclaimer)

In fondo a ogni scenario troverete una sezione «Fonti aggiuntive», con video e link utili per approfondire autonomamente. Nella sezione Disclaimer forniamo invece apertamente informazioni sul diritto d'autore e indichiamo in modo trasparente quali strumenti di IA, ad esempio HeyGen o generatori video, sono stati usati per creare le illustrazioni e dove reperire informazioni sugli esperti che hanno verificato il materiale.



1.4. Domande frequenti (faq)

Su Internet, proprio come nei videogiochi, a volte qualcosa si blocca o non è chiaro. Ecco alcune soluzioni rapide quando la missione non procede:

Chi è il mio mentor e come posso contattarlo?

Il mentor è l'operatore giovanile, l'insegnante o il bibliotecario che vi ha invitato a utilizzare la piattaforma e vi aiuta nelle attività pratiche. Troverete i suoi recapiti nella parte superiore del corso Moodle, alla voce «Profilo del mentor», oppure potrete inviargli un messaggio personale tramite l'icona di messaggistica di Moodle, nell'angolo superiore destro.

Che cosa devo fare se ho dimenticato la password o non riesco ad accedere?

Nella finestra di accesso fate clic sul link «Hai dimenticato il nome utente o la password?». Inserite l'indirizzo e-mail usato per la registrazione e, dopo pochi minuti, riceverete un link per creare una nuova password. Se l'e-mail non arriva, controllate la cartella Spam. Se il problema continua, contattate direttamente il mentor locale, che si rivolgerà agli amministratori della piattaforma del team «RIAP» all'indirizzo asociacija@vipt.lt [per ripristinare l'accesso](#).

Che cosa devo fare se qualcosa non funziona in Moodle, ad esempio un video non parte o l'inserimento del codice non riesce?

Provate innanzitutto i tre passaggi universali da «hacker»:

- Aggiornate la pagina premendo F5 o Ctrl + R.
- Svuotate la cache del browser.
- Provate ad aprire la piattaforma con un altro browser: se usavate Chrome, provate Firefox o Safari. Se l'elemento continua a non funzionare o l'attività H5P non appare, acquisite uno screenshot e inviatelo al mentor oppure caricatelo nella sezione del corso «Segnala un errore tecnico».

Che cosa devo fare se ho domande sui contenuti della missione o ho notato un errore nel testo?

Se, durante una missione, notate un errore fattuale, stilistico o di programmazione, ad esempio il funzionamento scorretto di un albero decisionale, segnalatelo nel forum di riflessione della missione. Usate il titolo «ERRORE: [titolo della missione]» e descrivete brevemente l'accaduto. Il nostro team effettua controlli di qualità continui: le vostre osservazioni ci aiuteranno a correggere rapidamente i contenuti e permetteranno agli altri partecipanti di imparare dal problema individuato.

Che cosa devo fare se il mio account Instagram è privato e non voglio renderlo pubblico per l'attività?

La vostra privacy è una fortezza personale e la rispettiamo pienamente. Se l'account è privato, non dovete renderlo pubblico: condividete semplicemente il lavoro creativo in una storia Instagram, acquisite uno screenshot e caricatelo nel campo «Sharing Results» di Moodle. Il mentor vedrà il vostro impegno, mentre lo spazio personale resterà protetto da sguardi esterni.



Sono bloccato in una simulazione (albero decisionale) e torno sempre allo stesso punto. Il sistema non funziona?

No, il sistema non è guasto: siete semplicemente entrati in un «circuitto logico», perché state prendendo una decisione che nella vita reale avrebbe gravi conseguenze per la sicurezza informatica. La storia di Adam o Lukas vi ferma finché cedete alla pressione emotiva o alla fretta. Leggete con attenzione il suggerimento mostrato dal personaggio del fumetto, cambiate strategia, rallentate e prendete una decisione logica anziché emotiva: la storia potrà così proseguire.

Che cosa devo fare se, durante un'attività pratica, non riesco affatto a usare lo strumento di IA scelto?

Ricordate: l'IA è soltanto un assistente, non l'autore finale. Se il generatore gratuito di video o testi non funziona, si blocca o richiede un abbonamento a pagamento, potete sostituirlo liberamente con un altro strumento dell'elenco consigliato, ad esempio passando a un'altra IA testuale senza registrazione. Non ci interessa la vostra capacità di gestire un programma specifico, ma il pensiero critico e la comprensione di come smascherare un falso.

Devo risolvere tutti i 17 scenari per ottenere un certificato?

Ogni missione è autonoma e prevede un certificato e un badge digitale separati, rilasciati immediatamente dopo il corretto completamento del test finale. Potete scegliere soltanto i temi che al momento vi sembrano più rilevanti sui social network. Per diventare veri esperti di media e attivare il certificato internazionale principale GRAND, dovrete tuttavia completare con successo almeno **8 scenari diversi**.

Che cosa accade se nel test non ottengo il 75% richiesto? Sarò escluso dal corso?

Qui nessuno vi punisce con **un voto**. **Se ottenete meno del 75%, cioè rispondete correttamente a 3 domande o meno, il sistema semplicemente non genera il certificato**. Potete fare subito clic sul pulsante «Riprova» e ripetere il test. I tentativi sono illimitati e le domande vengono ogni volta selezionate casualmente da una banca più ampia: è un'ottima occasione per esercitarsi. Per non perdere tempo con risposte a caso, consigliamo però di tornare brevemente alle pagine del libro interattivo o ai suggerimenti video prima di riprovare.

Consigli per i partecipanti di 14-15 anni. Se avete 14 o 15 anni, non preoccupatevi: le attività sono pensate anche per chi inizia. Nel passaggio 4 troverete l'opzione Explorer, leggermente più semplice ma comunque capace di stimolare la creatività. Il mentor è sempre disponibile ad aiutarvi.

Consigli per i partecipanti di 16-19 anni. Se avete tra 16 e 19 anni, provate l'opzione Advanced (Pro) nel passaggio 4. Le attività approfondiscono maggiormente i temi e richiedono di analizzare, creare o svolgere indagini con strumenti più complessi. Potete inoltre condividere l'esperienza nel forum per aiutare i più giovani: il vostro punto di vista conta.

Privacy e sicurezza

- Non condividete mai nel forum il vero cognome, l'indirizzo o il numero di telefono.
- Non siete obbligati a pubblicare il lavoro su Instagram: potete consegnarlo in forma privata su Moodle.
- Se qualcosa vi mette a disagio durante la formazione, informatene subito il mentor.
- I dati sono raccolti esclusivamente per finalità di ricerca, nel rispetto del GDPR.



2. PARTE II. GUIDA PER I MENTOR E METODOLOGIA DELLA FORMAZIONE PILOTA

2.1. Introduzione alla metodologia

Le linee guida metodologiche hanno lo scopo di aiutare chi lavora con i giovani a diventare mentor del programma di alfabetizzazione mediatica «YouTHink», rivolto alla fascia 14-19 anni. Sono stati predisposti 17 scenari interattivi su diversi temi, con l'obiettivo di insegnare agli adolescenti a valutare criticamente l'ambiente mediatico contemporaneo, nel quale agiscono quotidianamente algoritmi di IA, deepfake e schemi fraudolenti basati sulla manipolazione emotiva.

2.1.1. Temi e questioni dei materiali «youthink»

Il materiale formativo è suddiviso in blocchi tematici che corrispondono direttamente al programma educativo del progetto:

- Intelligenza artificiale e manipolazione delle immagini. Esamineremo come vengono creati video o audio falsi, compresi i deepfake, come funzionano i filtri di bellezza sui social media e quale pressione emotiva esercitano sull'autostima degli adolescenti.
- Alfabetizzazione informativa e pensiero critico. Insegneremo a riconoscere lacune logiche e «allucinazioni» generate dall'IA, distinguere i fatti dalle opinioni e confrontare più fonti.
 - Sicurezza digitale e ingegneria sociale. Analizzeremo come i truffatori sfruttano pressione psicologica, urgenza o falsa autorità per ottenere password attraverso canali non ufficiali.
 - Benessere digitale e psicologia comportamentale. Approfondiremo la dipendenza indotta dalla tecnologia, lo scorrimento infinito notturno e gli elementi di gamification usati dagli sviluppatori di app, che alterano il sonno degli adolescenti.
- Meccanismi di influenza e filtri algoritmici. Aiuteremo i giovani a capire come gli algoritmi dei social personalizzino i feed, intrappolandoli nelle camere dell'eco, e come funzioni il marketing occulto basato sull'IA.
- Etica e cittadinanza digitale. Affronteremo il diritto d'autore quando l'IA copia lo stile di artisti reali e insegneremo i principi della creazione responsabile di contenuti.

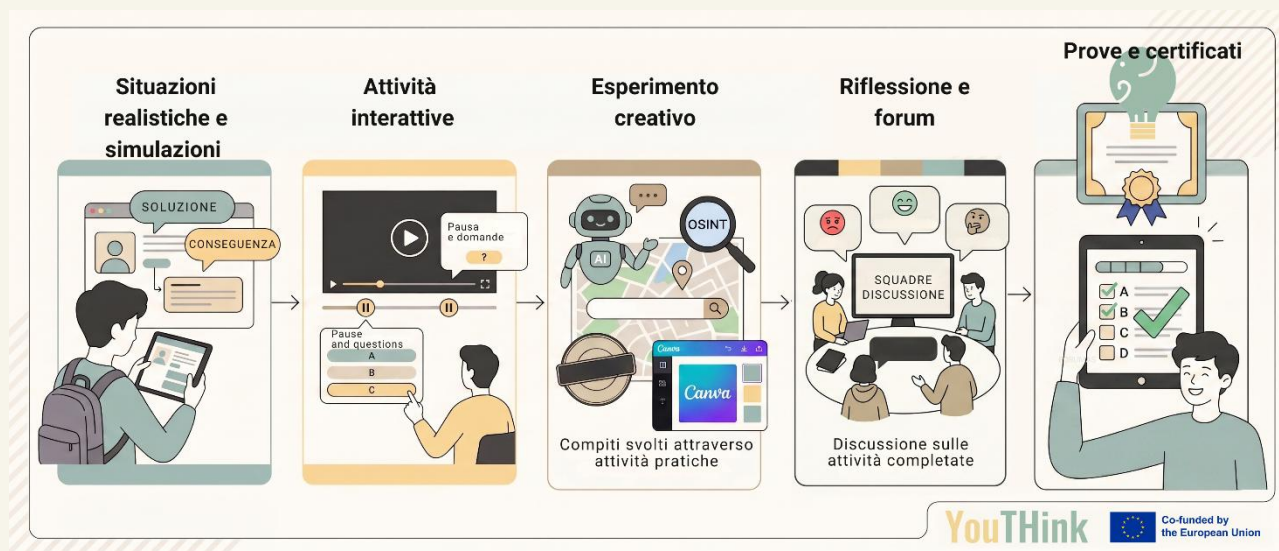


2.1.2. Modello metodologico: dalla teoria agli esperimenti

La metodologia del corso «YouTHink» si basa su tre **pilastri principali**: **partecipazione attiva**, **coinvolgimento emotivo** e **apprendimento esperienziale**.

In pratica, ciò significa che i giovani imparano a gestire i rischi attraverso i seguenti processi digitali:

- **Simulazione realistica.** Il partecipante agisce come un personaggio, prende decisioni e ne vede immediatamente le conseguenze.
- **Attività interattive e teoria.** Video con pause e domande impediscono di rimanere osservatori passivi.
- **Esperimento creativo.** Le attività sono svolte con strumenti pratici, compresi strumenti di IA, informatica forense digitale (OSINT), fact-checking, Canva o altre applicazioni.
- **Riflessione e forum.**
- **Test finale.**



2.1.3. Quali competenze aiuteremo i giovani a sviluppare?

Attraverso sia la presentazione di materiali teorici interattivi sia le attività pratiche, i partecipanti svilupperanno competenze concrete:

- **Riflessione sulla sicurezza.** La capacità di fermarsi e pensare prima di fare clic su un link o condividere dati personali, anche quando il messaggio proviene da una figura autorevole.
- **Creazione etica.** Comprendere come usare correttamente i modelli di IA generativa, ad esempio per testi o immagini, indicando la paternità e verificando i fatti.
- **Resilienza emotiva.** La capacità di riconoscere un'urgenza creata artificialmente, la paura di non conformarsi all'opinione del gruppo o la ricerca di un'immagine VIP sui social.
- **Collaborazione** La capacità di condividere esperienze nei forum Moodle, valutare i lavori dei coetanei e imparare gli uni dagli altri nello spazio digitale.



2.1.4. Durata del programma e possibilità di adattamento

L'intero ciclo formativo «YouTHink» comprende 17 scenari interattivi che coprono un ampio spettro di alfabetizzazione digitale, dall'analisi dei deepfake alla pianificazione del benessere digitale. Per completare integralmente il programma sono necessarie circa 68 ore accademiche. A ciascuna sfida, come l'analisi della dipendenza di Ema dai filtri di bellezza o l'incontro di Adam con l'ingegneria sociale, si consiglia di dedicare circa 4 ore accademiche, incluse le attività pratiche di «Learning by Doing» e la riflessione. La durata indicata è flessibile e orientativa. Il mentor è libero di adattare il ritmo: in funzione delle competenze tecnologiche dei giovani, del numero di sfide selezionate o delle discussioni approfondite che possono nascere, il programma può essere prolungato oppure ridotto ai temi più pertinenti per il gruppo.

È tuttavia importante sottolineare che i partecipanti non sono obbligati a completare tutte le 68 ore né un numero fisso di moduli, ad esempio 8 su 17, per ricevere il certificato finale «Grand». La piattaforma di apprendimento «YouTHink» è progettata esclusivamente secondo i principi dell'educazione personalizzata e non formale. L'ambiente di apprendimento a distanza consente quindi ai giovani di costruire il proprio percorso, sperimentare e scegliere autonomamente soltanto i temi e le sfide che rispondono direttamente ai loro interessi o ai dilemmi vissuti nello spazio digitale.

Offrendo libertà di scelta, permettiamo agli adolescenti di diventare protagonisti attivi del proprio apprendimento anziché osservatori passivi. L'obbligo di completare un corso esteso è invece associato al sistema scolastico formale e riduce drasticamente la motivazione intrinseca. La struttura flessibile, priva di impegni a lungo termine, garantisce che anche chi non può dedicare decine di ore all'intero corso ottenga risultati reali e tangibili completando soltanto alcuni dei moduli più interessanti.

Per mantenere l'attenzione di questa generazione sono essenziali feedback rapidi e ricompense intermedie. Sulla piattaforma è quindi attivo un sistema di microcertificazione: dopo ogni scenario completato con successo, comprendente simulazione interattiva, attività pratica e test finale, viene generato automaticamente un certificato che attesta una competenza specifica. Questa gratificazione immediata costituisce un forte motore motivazionale per proseguire la formazione secondo il proprio ritmo.

Per garantire la massima accessibilità ed eliminare le barriere linguistiche, l'intero ambiente di apprendimento a distanza e i materiali didattici sono disponibili in sei lingue: inglese, portoghese, lituano, italiano, sloveno e francese. I giovani possono così apprendere e sperimentare nella propria lingua nazionale.



2.1.5. Integrazione dei quattro personaggi negli scenari

Come alternativa ai contenuti commercializzati, Lukas è un modello di identità digitale positiva e creatività autentica. Il suo ruolo metodologico consiste nel mostrare come gli strumenti digitali e l'intelligenza artificiale possano sostenere la creatività e il benessere emotivo senza incoraggiare manipolazioni o aspettative irrealistiche. Rappresenta così un contrappeso naturale ai contenuti online orientati alla competizione. Infine, Adam incarna il pensiero critico e la sicurezza digitale. Questo archetipo analitico incoraggia gli adolescenti a interrogare le fonti, individuare le tecniche di manipolazione e valutare criticamente contenuti, algoritmi e informazioni generate dall'IA. Le situazioni vissute da Adam guidano attraverso scenari di disinformazione, truffe informatiche e ingegneria sociale.



Ema rappresenta la componente del coinvolgimento emotivo e delle illusioni digitali. Questo modello permette di analizzare gli standard di bellezza, la visibilità online e la tensione tra immagine virtuale e identità nella vita reale. Le sue storie si concentrano sull'impatto dei filtri, sulla cultura degli influencer, sulle norme di bellezza distorte dall'IA e sulla pressione a mantenere una facciata digitale perfetta.



Kristy, invece, svela i meccanismi del consumismo e della ricerca di status. Il personaggio aiuta ad analizzare la mentalità del gregge e la pressione sociale alimentate dagli algoritmi e dal confronto continuo con gli altri. Attraverso le sue esperienze, i giovani imparano a riconoscere la pubblicità occulta, i contenuti sintetici e le trappole della cultura del lusso, valutando il costo emotivo e finanziario del mantenimento dello status digitale.



Come alternativa ai contenuti commercializzati, Lukas è un modello di identità digitale positiva e creatività autentica. Il suo ruolo metodologico consiste nel mostrare come gli strumenti digitali e l'intelligenza artificiale possano sostenere la creatività e il benessere emotivo senza incoraggiare manipolazioni o aspettative irrealistiche. Rappresenta così un contrappeso naturale ai contenuti online orientati alla competizione.



Infine, Adam incarna il pensiero critico e la sicurezza digitale. Questo archetipo analitico incoraggia gli adolescenti a interrogare le fonti, individuare le tecniche di manipolazione e valutare criticamente contenuti, algoritmi e informazioni generate dall'IA. Le situazioni vissute da Adam guidano attraverso scenari di disinformazione, truffe informatiche e ingegneria sociale.



2.2. Il ruolo del mentor e i formati della formazione

Nel progetto, chi lavora con i giovani e conduce la formazione non deve essere uno specialista di sistemi informatici o sicurezza digitale, né un docente onnisciente. Il vero ruolo del mentor è motivare i giovani a partecipare agli scenari, sostenerli nell'apprendimento, offrire consulenza e favorire lo sviluppo delle competenze e l'interesse per un uso responsabile dei media. Il mentor non legge lezioni dalle diapositive, ma entra nelle simulazioni insieme agli adolescenti, condivide esperienze, osserva le decisioni, aiuta a superare gli insuccessi, ad esempio la perdita di una password in una simulazione, e orienta verso il pensiero critico.

Il ruolo del mentor si articola in tre fasi principali:

- Garantire un accesso tecnico senza difficoltà;
- creare uno spazio di apprendimento attraente;
- avviare la riflessione e aiutare i giovani a collegare le esperienze virtuali alla propria vita quotidiana sui social, utilizzando le domande di discussione proposte nel debriefing dello scenario.

2.2.1. Creare un legame personale con i giovani partecipanti

Nel progetto «YouTHink» il mentor non è soltanto l'amministratore tecnico del corso, ma una guida che costruisce un dialogo aperto e un rapporto di fiducia. All'inizio della formazione è fondamentale valutare il livello reale, e non soltanto dichiarato, di alfabetizzazione mediatica dei giovani, individuandone sia le lacune sia i punti di forza. Evitate regole categoriche e istruzioni su «come comportarsi online»; incoraggiate invece la ricerca autonoma delle risposte e l'idea che gli errori facciano parte dell'apprendimento. Nelle prime sessioni create un ambiente culturalmente sensibile ed empatico, nel quale gli studenti si sentano sicuri.

Gli scenari ramificati della piattaforma Moodle sono uno spazio ideale per sbagliare in sicurezza. Se un giovane cede impulsivamente alla pressione di status creata da Kristy o crede a un video di «Teacher John» generato dall'IA, come nella situazione di Adam, il sistema mostra immediatamente le conseguenze della decisione e offre una spiegazione teorica, consentendo di affrontare di nuovo la situazione. Il vostro compito è favorire un dialogo costruttivo e rispettoso nei forum Moodle, prestando particolare attenzione alle fasi in cui i partecipanti valutano reciprocamente le attività pratiche completate.

Per creare un legame autentico potete condividere esperienze personali. Raccontate, ad esempio, di quando avete incontrato un deepfake generato dall'IA difficile da riconoscere o di come avete imparato a individuare elementi di ingegneria sociale nei messaggi. Ciò favorisce la collaborazione nel gruppo e rafforza la fiducia dei giovani nella propria capacità di valutare criticamente le informazioni.

Consigliate ai giovani come gestire il tempo in modo efficace, ottimizzare il lavoro, presentare le idee o preparare una presentazione durante le attività, aiutandoli a sviluppare adattabilità, comunicazione, collaborazione, fiducia professionale e leadership.

Quando possibile e negli incontri in presenza, scambiate idee e incoraggiate i partecipanti a esprimersi in modo costruttivo, soprattutto nei commenti ai lavori degli altri. Potete proporre attività in squadra. Se necessario, intervenite nelle situazioni difficili e sostenete l'autostima e la motivazione dei giovani.



2.2.2. Preparazione del mentor nell'ambiente Moodle

Prima dell'inizio della formazione si consiglia di diventare personalmente partecipanti al corso e completare l'intero percorso, dal video introduttivo al test finale di Moodle. Il controllo tecnico è necessario, ma ha uno scopo più profondo: permette di comprendere i contenuti del corso, vivere le sfide digitali attraverso i personaggi Ema, Kristy, Lukas o Adam e prepararsi in anticipo alle domande che potrebbero porre i giovani.

Si raccomandano le seguenti fasi di preparazione:

- Completare tutte le attività, i libri interattivi e i video nell'ambiente Moodle, verificando il corretto funzionamento di sottotitoli, punti decisionali ed elementi multimediali.
- Provare gli scenari interattivi di Moodle per conoscere le possibili situazioni e sapere come guidare i partecipanti quando non individuano la soluzione corretta.
- Provare il test finale e tentare di generare il certificato, verificando che tutto funzioni correttamente.

Durante la formazione siate pronti ad aiutare i giovani che incontrano problemi tecnici o barriere di accessibilità.

Ricordate infine che, sebbene temi e sfide cambino, tutti gli scenari Moodle hanno una struttura coerente. Il completamento di uno scenario richiede indicativamente 4 ore accademiche, circa 180 minuti. I giovani possono tuttavia apprendere autonomamente, seguendo un ritmo comodo e adeguato alle proprie esigenze.

2.2.3. Fasi dell'apprendimento esperienziale («learning by doing»)

Poiché il processo si basa sul coinvolgimento pratico, i giovani troveranno una struttura simile in ogni scenario:

- ~5-10 min. min. Introduzione. Finalità e obiettivi. Ogni modulo si apre con un breve video animato che presenta il personaggio e il suo specifico problema digitale.
- ~30 min. min. Simulazione interattiva o altra attività interattiva. Di norma è un albero di scelte ramificato basato su H5P (Branching Scenario). Il partecipante riceve descrizioni della situazione e decide per il personaggio; le domande successive cambiano in base alle risposte precedenti. I passaggi errati forniscono immediatamente spiegazioni teoriche, rendendo naturale l'apprendimento dagli errori. In alcuni scenari possono essere integrate altre forme di analisi interattiva.
- ~30 min. min. Presentazione della teoria. La teoria viene proposta attraverso pagine o libri statici e interattivi di Moodle e video con pause e domande di controllo. Un dettaglio importante: i video della parte teorica sono per lo più in inglese. È necessario mostrare ai giovani come attivare nel lettore i sottotitoli nella propria lingua. Tutte le altre attività interattive nei video e sulla piattaforma sono già adattate alla lingua nazionale.
- ~60 min. min. Attività pratica creativa. Il partecipante deve scegliere il livello di difficoltà e svolgere l'attività fuori dall'ambiente Moodle. Generalmente viene richiesto di creare un poster informativo con un programma di presentazione o Canva, realizzare un'analisi di audit dell'intelligenza artificiale o attività simili. Il lavoro completato



deve essere caricato nell'attività corrispondente, nel formato indicato. Il modulo contiene raccomandazioni precise per scegliere il livello adeguato.

- ~25 min. min. Riflessione e condivisione. È importante spiegare ai partecipanti le regole di privacy per il caricamento dei lavori in uno spazio aperto. I contenuti creati non devono includere dati sensibili, indirizzi personali, numeri di telefono reali o credenziali di accesso. L'impronta digitale deve dimostrare la competenza del partecipante senza aprire porte a soggetti malevoli. Le istruzioni dettagliate sono riportate nella descrizione dell'attività di ogni scenario.
- ~15 min. min. Verifica delle conoscenze. Alla fine dello scenario i giovani affrontano un test composto da 5 domande casuali. Per ciascuna dovranno selezionare una o più risposte corrette. Per superare il test è necessario rispondere correttamente ad almeno il 75% delle domande. I tentativi sono illimitati, ma prima di ripetere la prova si raccomanda sempre di tornare alla teoria e analizzare gli errori.
- ~5 min. min. Certificato. Dopo il superamento del test si rende disponibile l'opzione per sbloccare il certificato dello scenario mediante il codice segreto trovato. Raccogliendo almeno 8 certificati, il partecipante otterrà il diritto al certificato principale «Grand».

2.2.4. Regole di navigazione in Moodle e monitoraggio dei progressi

L'ambiente formativo è progettato per impedire ai giovani di «saltare» direttamente ai risultati. Per completare correttamente uno scenario, il partecipante deve attraversare tutti i sottotemi: l'apertura di ogni pagina, libro e attività H5P viene monitorata, affinché l'attività sia conteggiata.

- Progressione sequenziale. Tutte le parti dello scenario devono essere aperte e visualizzate in ordine cronologico, a partire dall'inizio.
- Attività bloccate. Attività come il forum di riflessione o il test finale si aprono soltanto quando il sistema registra il completamento delle attività precedenti o il caricamento dei file. Le attività pratiche richiedono non soltanto la visualizzazione, ma anche il caricamento effettivo del lavoro e la sua condivisione su Instagram o nel forum Moodle. I giovani sono informati di tali condizioni nella descrizione di ciascuna attività.



2.2.5. La formula per sbloccare il certificato (3 passaggi)

In ogni scenario è nascosto un «codice di fuga» composto da più caratteri. Di norma si trova nei materiali teorici o nei video interattivi. Questo elemento di gamification serve a mantenere alta l'attenzione durante l'apprendimento.

Per completare correttamente un modulo e generare un certificato personalizzato, il giovane deve soddisfare le tre condizioni seguenti:

- Tutte le attività dello scenario devono risultare completate. Il sistema le contrassegna automaticamente quando tutte le condizioni sono soddisfatte, cioè quando i contenuti sono stati visualizzati e le attività pratiche completate.
 - Superamento del test. Occorre superare il test alla fine dello scenario rispondendo correttamente ad almeno il 75% delle domande, ossia 4 su 5.
- Sblocco del certificato. Al termine del test deve essere inserito con precisione il codice segreto composto da più caratteri, individuato nella parte teorica.

2.2.6. Consigli per completare le attività nello scenario

Prima di iniziare la formazione, richiamate l'attenzione dei partecipanti sugli strumenti specifici della piattaforma Moodle.

La fine della visione passiva: i video interattivi

Spiegate ai giovani che i video del corso non hanno il normale formato di YouTube e non possono essere lasciati in riproduzione in sottofondo. Il mentor deve chiarire in anticipo che i video integrati in Moodle richiedono partecipazione attiva e riflessione: vanno osservati con attenzione e occorre completare tutte le attività nascoste. I video educativi si interrompono periodicamente e presentano domande situazionali o spiegazioni. Lo scopo è trasmettere informazioni e, al tempo stesso, rafforzare l'osservazione critica, l'analisi dei media e il pensiero riflessivo.

Per il mentor, questa funzione diventa uno strumento di discussione dal vivo quando la formazione si svolge in presenza. Ad esempio, quando il video si ferma sul dilemma di Lukas legato alla privazione del sonno, prima che i partecipanti scelgano una risposta potete chiedere brevemente al gruppo: «Quanti di voi hanno vissuto esattamente la stessa situazione ieri?».

Scenari ramificati per simulare situazioni

È una delle parti più incisive del corso, nella quale gli studenti assumono direttamente il ruolo dei personaggi. Il mentor deve spiegare che gli scenari non servono semplicemente a verificare le conoscenze cercando un'unica risposta giusta o sbagliata: sono soprattutto uno spazio per sviluppare pensiero critico e riflessione. Incoraggiate i giovani a non temere la sperimentazione e a valutare con attenzione come emozioni, influenza dei coetanei e pressione dei social condizionino le loro decisioni.

Se un partecipante prende una decisione frettolosa e guidata dall'emozione, ad esempio facendo clic sul link di un falso negozio che ha attirato Kristy, il sistema lo trascina immediatamente in una situazione con conseguenze. Mostrerà esiti negativi e spiegazioni teoriche finché il giovane non comprenderà le tattiche dei truffatori e troverà un'uscita sicura. Spiegate al gruppo che qui sbagliare è assolutamente accettabile, perché la vera immunità digitale si costruisce proprio attraverso gli errori commessi in questo ambiente simulato, senza conseguenze reali.



Il vostro obiettivo è aiutarli a riflettere, in seguito, sul motivo per cui una determinata decisione istintiva ha portato a un vicolo cieco. Durante l'attività potete fermarvi deliberatamente nei punti decisionali fondamentali e avviare una discussione: ciò aiuta i giovani a esaminare prospettive alternative, confrontare scelte diverse e collegare lo scenario sullo schermo alle esperienze digitali della vita reale. Orientate l'attenzione non soltanto verso il finale, ma anche verso il ragionamento: perché è stata presa quella decisione e quale potrebbe essere l'impatto più ampio di un simile comportamento.

I libri digitali come guide interattive

I libri digitali come guide interattive Prima dell'attività, il mentor deve presentare ai partecipanti questo formato specifico e sottolineare chiaramente che potrebbe richiedere non soltanto lettura passiva, ma anche coinvolgimento attivo nello svolgimento delle attività.

Mostrate le frecce di navigazione dell'attività Moodle sul lato destro dello schermo e invitate a non «scorrere» le pagine in modo automatico. Nei capitoli dei libri sono nascosti importanti elementi di resilienza digitale e perfino attività che devono essere completate per procedere. Accertatevi che i giovani comprendano i principi di navigazione e ricordate costantemente di non saltare test, video o attività di riflessione integrate.

Sebbene i libri interattivi siano adattati al ritmo individuale e centrato sul partecipante, potete gestire le dinamiche di gruppo. Programmate tempo sia per la fruizione dei contenuti sia per discussioni dal vivo. Quando analizzate i metodi di verifica delle fonti usati da Adam, potete fermarvi nei punti chiave per approfondire concetti complessi, stimolare la riflessione critica, chiarire eventuali incomprensioni e aiutare i giovani a collegare i contenuti dello scenario alle proprie esperienze sui social.

Motivazione gamificata: la ricerca dei codici di «fuga»

Per mantenere l'attenzione dei giovani durante l'intera sessione, in ciascuno scenario è stata inserita una ricerca gamificata dei dettagli. Ogni scenario contiene un codice di «fuga» univoco, indispensabile per sbloccare il certificato.

Invitate i partecipanti a mantenere l'attenzione di un detective: la chiave digitale può apparire per un secondo sullo sfondo di un video, essere abilmente intrecciata nel testo di un libro oppure comparire soltanto dopo aver aiutato Adam a prendere la decisione corretta in una simulazione. Come mentor, cercate di non rivelare i codici; se un giovane è bloccato, guidatelo con discrezione verso lo spazio di apprendimento che merita un esame più attento.

Differenziazione delle attività creative

Il gruppo target di «YouTHink» comprende giovani tra 14 e 19 anni con esperienze molto diverse. La quarta fase dello scenario, l'attività pratica creativa («Learning by Doing»), richiede quindi un approccio flessibile. Incontrerete adolescenti per i quali anche la verifica di base delle informazioni è una sfida e partecipanti più grandi che sperimentano già attivamente con Midjourney, ChatGPT o altri strumenti di IA generativa. L'obiettivo del mentor è orientare con tatto, non imporre.

Poiché le attività sono divise in due categorie, «Sprint creativo» per principianti e «Maratona creativa» per partecipanti avanzati, è naturale assegnare a entrambe una durata indicativa di 60 minuti, consentendo allo studente di approfondire il processo più adatto. Le attività di base si



concentrano spesso sulla costruzione dell'immunità digitale attraverso la creazione visiva, ad esempio una lista di controllo contro le frodi; i partecipanti avanzati assumono invece il ruolo di «detective digitali», effettuando ricerche inverse di immagini o analizzando falsificazioni complesse.

Accadrà spesso che un giovane sopravvaluti le proprie capacità oppure scelga il percorso più facile. Lasciatelo sperimentare e non temete gli errori. Se un quattordicenne vuole affrontare una complessa analisi di audit dell'IA, non fermatelo. Spiegate che l'apprendimento è dinamico: se, dopo aver iniziato una «Maratona creativa», le conoscenze tecniche o la profondità analitica richieste risultano eccessive e faticose, può tornare indietro in qualsiasi momento e completare con successo lo «Sprint creativo». Analogamente, gli studenti più grandi che svolgono rapidamente l'attività di base e si annoiano dovrebbero essere incoraggiati a passare a un'analisi più complessa, per esprimere pienamente il proprio potenziale.

Apprendimento sociale e dinamiche dei forum Moodle

Le differenze di età ed esperienza nell'ambiente formativo non sono ostacoli, ma strumenti educativi, soprattutto nelle fasi di riflessione e condivisione dei risultati. Nei forum il ruolo del mentor è osservare, creare uno spazio di discussione e indirizzare intenzionalmente l'attenzione, senza affrettarsi a dettare le risposte corrette.

Incoraggiate i partecipanti di 18-19 anni ad assumere il ruolo di Adam, il nostro «Scettico silenzioso» o osservatore critico. Invece di limitarsi a segnalare un errore, invitateli a commentare il lavoro di un coetaneo più giovane spiegando in modo argomentato che cosa rivela la falsificazione nel poster generato: dita dall'aspetto innaturale, testo deformato sullo sfondo oppure rifrazione artificiale della luce? Questo modello di apprendimento tra pari genera un valore particolare: i più giovani assimilano osservazioni più mature sui difetti tecnologici, mentre i più grandi rafforzano in uno spazio sicuro le capacità analitiche e di mentoring.

Verifica delle conoscenze: più di una valutazione formale

Ricordate che il test finale di 5 domande viene generalmente generato in modo casuale da una banca più ampia. Il superamento del test, con il raggiungimento della soglia del 75%, è un requisito per ricevere il certificato.

Il compito del mentor è eliminare la pressione associata a un esame scolastico tradizionale. Incoraggiate i giovani a leggere attentamente ogni domanda, ad esempio quando devono individuare i segnali di ingegneria sociale notati da Adam, e a riflettere sulle scelte invece di rispondere a caso soltanto per accumulare rapidamente i punti richiesti.

Come dovrebbe usare il mentor i risultati del test?

I risultati dei test Moodle sono un ottimo indicatore per gestire le dinamiche di gruppo. Se notate che una parte consistente del gruppo ha difficoltà su un tema specifico, ad esempio nel riconoscere manipolazioni generate dall'intelligenza artificiale, potete riprenderlo nello spazio condiviso di riflessione e analizzarlo ulteriormente.



2.3. Guida alla piattaforma Moodle per i mentor

Introduzione all'ambiente di apprendimento Moodle e preparazione tecnica

Tutti i 17 scenari formativi interattivi «YouTHink», le attività pratiche, i test di verifica delle conoscenze, il sistema di certificazione e i questionari sono integrati nella piattaforma Moodle del progetto. Per garantire un processo di formazione pilota fluido, gli operatori giovanili, in qualità di mentor, devono completare le fasi tecniche preparatorie almeno due settimane prima dell'inizio previsto della sessione.

L'accesso alla piattaforma e la gestione del gruppo formativo comprendono tre passaggi obbligatori:

- Creazione dell'account. Accedete all'ambiente di apprendimento <https://Moodle-youthink.eu/> e create un account utente di base. Durante la registrazione è obbligatorio indicare nome e cognome reali, un indirizzo e-mail valido e il Paese rappresentato.
- Attivazione dei diritti di mentor. Dopo aver creato l'account, contattate via e-mail gli amministratori della piattaforma Moodle dell'organizzazione RIAP all'indirizzo [inserire indirizzo e-mail], chiedendo di attivare il ruolo di mentor nel vostro profilo.
 - Registrazione dei partecipanti. Dopo aver ottenuto l'accesso come mentor, potrete registrare autonomamente i partecipanti del vostro gruppo, iscrivere ai corsi corrispondenti e monitorarne i progressi nel sistema.

Scelta delle lingue dei materiali e dell'ambiente formativo

Per garantire la massima accessibilità, tutti i materiali del corso «YouTHink» sono localizzati e disponibili in sei lingue: inglese, lituano, sloveno, portoghese, italiano e francese.

Al primo accesso, il mentor deve invitare i giovani a selezionare immediatamente dal menu superiore la versione linguistica locale preferita. Si raccomanda di completare l'intero ciclo senza cambiare l'ambiente linguistico. Il requisito è fondamentale per la stabilità tecnica: soltanto mantenendo la stessa lingua Moodle può sincronizzare correttamente i progressi, i badge raccolti e i codici di «fuga» e generare con successo i certificati finali in un unico profilo.

Navigazione in Moodle e struttura del corso

La piattaforma Moodle è organizzata in modo chiaro e strutturato per sostenere la navigazione e l'apprendimento autonomo. Dopo l'accesso, i partecipanti raggiungono i materiali direttamente dalla pagina iniziale del corso.

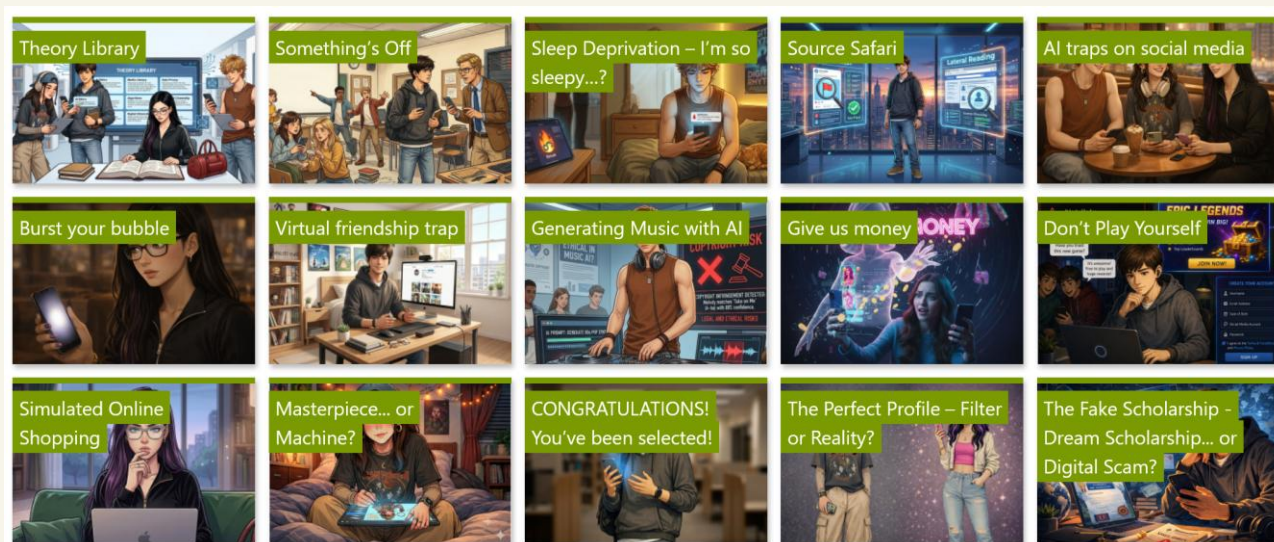
La piattaforma contiene materiali educativi interattivi organizzati mediante attività multimediali, elementi H5P e unità di apprendimento basate su scenari. I partecipanti avanzano leggendo contenuti, guardando video, completando quiz, prendendo decisioni negli scenari ramificati e svolgendo attività di riflessione.

L'ambiente del corso Moodle comprende:

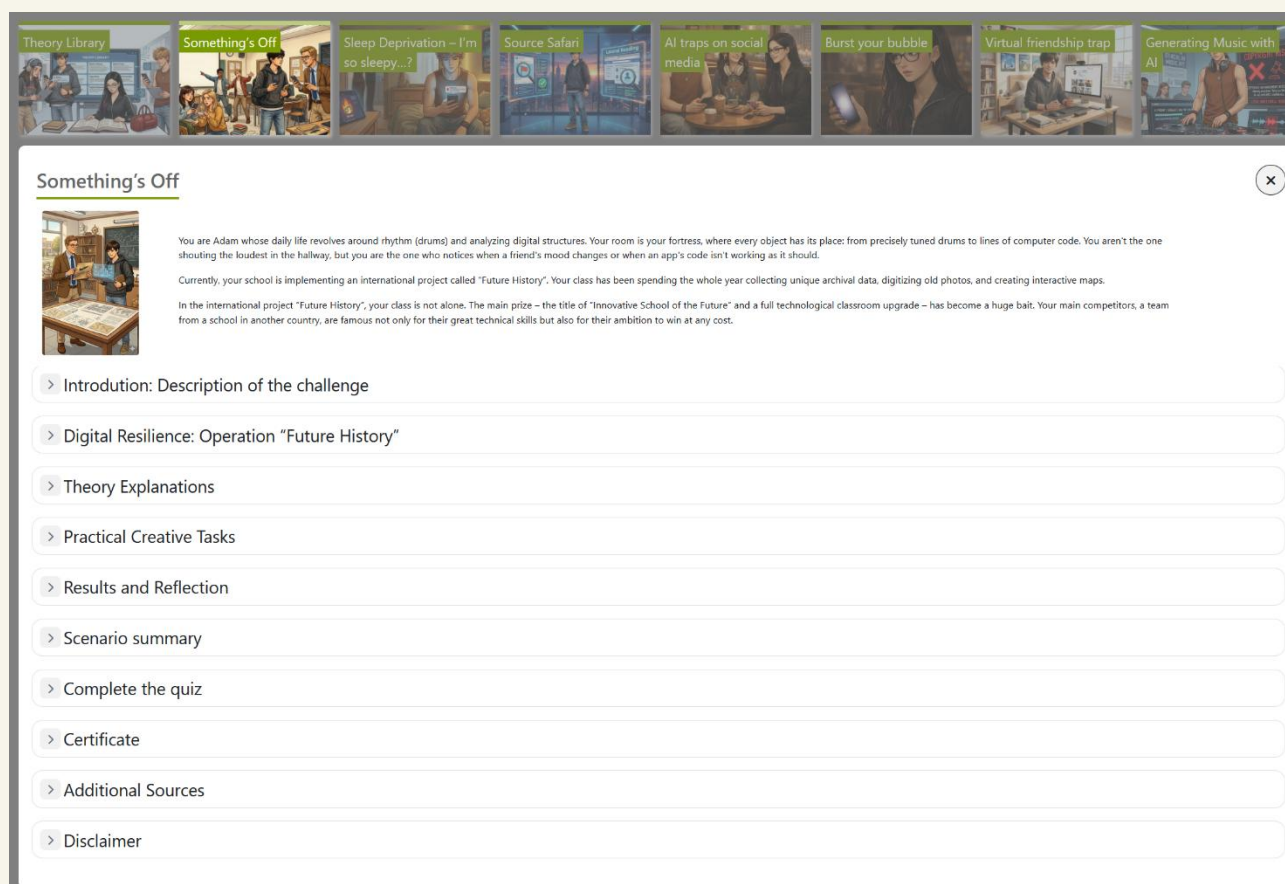
- libri interattivi;
- video interattivi;
- scenari ramificati;
- quiz e verifiche delle conoscenze;
- attività di riflessione;

- materiali didattici multimediali.

Ciascuno dei 17 scenari di apprendimento presenti sulla piattaforma è costruito come una missione autonoma ed è presentato in un blocco interattivo separato.



Facendo clic sullo scenario selezionato, il partecipante visualizza chiaramente la sua struttura e, nello stesso tempo, la sequenza delle azioni.



Per evitare uno scorrimento superficiale della formazione, la piattaforma applica una progressione sequenziale tra le attività. I giovani non possono saltare la parte teorica e passare direttamente



al test finale o al rilascio del certificato. Tutte le attività - dal video introduttivo (Narrative Hook), alle simulazioni H5P ramificate, fino al caricamento del file dell'attività pratica («Learning by Doing») - devono essere sbloccate e completate in ordine.

Per gestire i progressi, sulla piattaforma è attivo un sistema automatico di monitoraggio dello stato, che alleggerisce il lavoro del mentor e informa il partecipante sulle attività già concluse. Accanto a ogni attività non completata compare l'etichetta «Da fare». Quando il sistema registra l'esecuzione dell'attività, lo stato cambia automaticamente in «Fatto».

> Introduction: Description of the challenge

> Digital Resilience: Operation "Future History"

▼ Theory Explanations

H5P

Understanding Deepfakes (Video)

✓ Done ▼

H5P

The Human Hack: Spotting Social Engineering Attacks (Video)

✓ Done ▼

H5P

Simulation review: What was the experience and what did we learn?

✓ Done ▼

📄

The Ethical Line: AI, Laws, and Digital Citizenship

To do ▼

Controllo delle attività pratiche e gestione diretta dei forum in Moodle

Poiché i principi fondamentali dell'etica digitale e della privacy sono affrontati nelle sezioni introduttive, in questa fase ci concentreremo esclusivamente sulle azioni tecniche del mentor all'interno di Moodle. L'obiettivo principale è garantire una revisione fluida dei contenuti pratici di «Learning by Doing» e mantenere costruttivo e sicuro lo spazio di riflessione.

Revisione delle attività creative (compiti) e feedback

Quando un partecipante svolge le attività pratiche e carica nel sistema i propri elaborati per la valutazione, dovete monitorare regolarmente il processo.

Dopo l'accesso a uno scenario specifico, aprite la finestra dell'attività pratica. Selezionando la funzione che consente di visualizzare tutte le consegne, vedrete i file caricati dall'intero gruppo o i link attivi agli strumenti esterni.



YouThink (EN) / Something's Off / Practical Creative Tasks / Creative Sprint: The Red Flag Radar



Creative Sprint: The Red Flag Radar

Assignment Settings Submissions Advanced grading More ▾

View Make a submission

Task: create a visual digital security cheat sheet (infographic) that serves as "first aid" for your classmates.

Content:

- **3 "Red Flags":** Which signs gave away the fake Teacher John?
- **Manipulation Detector:** How to recognize that someone is trying to manipulate you (e.g., artificial urgency)?
- **Action Plan:** 4 steps on what to do after receiving a suspicious message or call.

Grade

Grading summary

Hidden from students	No
Participants	7
Submitted	1
Needs grading	1

Apprendo l'elemento dell'attività e facendo clic su «Consegne» nella parte superiore, potrete aprire e valutare direttamente il lavoro di ciascun giovane.

YouThink (EN) / Something's Off / Practical Creative Tasks / Creative Sprint: The Red Flag Radar / Submissions



Creative Sprint: The Red Flag Radar

Assignment Settings Submissions Advanced grading More ▾

Submissions

Search users

Filter by name ▾

Status
All ▾

Advanced ▾

Select	First name / Last name	Email address	Status	Grade	Last modified (submission)	File submissions	Submission comments
☐	RD Renata Danieliene	gmail.com	Submitted for grading	-	Thursday, 9 July 2026, 9:40 PM	The Red Flag Radar.jpg 9 July 2026, 9:40 PM	> Comments (0)

Sebbene il progetto non preveda voti formali, il sistema consente di lasciare un commento personale di feedback. Fate clic su «Commenti» per lodare in forma privata una soluzione originale oppure orientare con delicatezza nella direzione corretta quando individuate lacune nell'analisi svolta.



Monitoraggio dei forum di riflessione e risposta rapida

I forum di discussione sono spazi aperti tra pari e richiedono quindi una supervisione continua. Aprendo il forum di riflessione di uno scenario, vedrete l'intero filo della conversazione e i commenti degli studenti. Se una discussione prende una direzione inappropriata - ad esempio un partecipante pubblica dati personali sensibili o lascia un commento offensivo sul lavoro di un altro giovane - dovete intervenire immediatamente.

- Rimozione dei contenuti. Come mentor con diritti amministrativi, potete eliminare materialmente i contenuti inappropriati. Accanto a ogni intervento dello studente nel forum sono disponibili gli strumenti di gestione: premete il pulsante di eliminazione e il commento verrà rimosso.
- Contatto diretto con il partecipante. Dopo aver cancellato un commento, è necessario prevenire situazioni analoghe. Nell'angolo superiore destro di Moodle trovate l'icona della messaggistica, tramite la quale potete inviare un messaggio privato al partecipante. Spiegate perché l'intervento è stato rimosso, ricordate le regole di comunicazione e incoraggiatelo a continuare a partecipare alle discussioni nel rispetto della costruttività e della reciprocità.

Reflection

[Forum](#)
[Settings](#)
[Advanced grading](#)
[Subscriptions](#)
[Reports](#)
[More](#)

[View](#)
[Make forum posts: 1](#)

Briefly reflect on your experience (**choose one question** that matters most to you, or briefly **answer all three**):

- What surprised you the most while creating your own AI photo?
- Do you feel more confident in spotting fake information online now?
- How will this experience change the way you use social media in the future?

Fake faces look too real now 🗨️
by Renata Danieliene - Thursday, 9 July 2026, 10:37 PM

The most shocking thing was seeing how easy it is to create a person who doesn't actually exist. I generated a random portrait using an AI tool, and it looked more realistic than half the posts on my feed. When you realize that it's just as easy to fake the image and voice of your friends or teachers—just like in that scenario with Teacher Jonas—it gets a little unsettling. Now I'll definitely be looking more closely to see if a video has those weird glitches around the hair and if the shadows look natural, because before, I used to believe everything blindly. After this challenge, I'll definitely be more selective about what I accept as fact.

[Permalink](#)
[Edit](#)
[Delete](#)

Discuss this topic (0 replies so far)

Preparazione del facilitatore prima dell'attuazione

Prima delle attività pilota, i facilitatori devono acquisire una conoscenza approfondita della piattaforma Moodle e completare autonomamente le attività di apprendimento.

I facilitatori devono inoltre prepararsi a eventuali esigenze di accessibilità o difficoltà tecniche, assicurando ai partecipanti orientamento e sostegno adeguati durante l'intero processo di apprendimento.



Sostegno ai partecipanti durante le attività Moodle

Durante le attività Moodle il ruolo del facilitatore non si limita all'assistenza tecnica. I facilitatori devono guidare attivamente la riflessione e la discussione e favorire il coinvolgimento dei partecipanti in tutto il percorso di apprendimento.

I partecipanti dovrebbero essere incoraggiati ad avanzare nelle attività con un ritmo riflessivo, senza affrettarsi a completarle. I facilitatori possono interrompere il lavoro nei momenti chiave per stimolare il confronto, analizzare le decisioni o riflettere sugli aspetti emotivi ed etici degli scenari.

Alcuni partecipanti potrebbero aver bisogno di ulteriore aiuto nella navigazione, nelle competenze digitali o nella comprensione delle attività interattive. I facilitatori devono restare disponibili a fornire indicazioni, incoraggiando comunque l'esplorazione autonoma e la partecipazione attiva.

Moodle deve essere utilizzato come ambiente di apprendimento collaborativo e riflessivo, non soltanto come strumento tecnico. Le discussioni, la riflessione tra pari e l'analisi di gruppo rimangono componenti importanti della metodologia complessiva.

Accessibilità e apprendimento flessibile

Il progetto «YouTHink» intende coinvolgere giovani con esperienze diverse, compresi coloro che affrontano barriere geografiche, economiche o sociali e potrebbero non disporre delle tecnologie più recenti o di una connessione Internet ad alta velocità. La responsabilità del mentor è evitare che tali differenze tecniche diventino un ostacolo allo sviluppo del pensiero critico.

I video e i formati interattivi H5P della piattaforma rispettano gli standard di accessibilità e includono sottotitoli. Prima di iniziare gli scenari con contenuti video all'interno di un elemento H5P, invitate i partecipanti ad attivare il pulsante «CC» nella barra inferiore del lettore. Ciò garantisce l'accessibilità ai giovani con disabilità uditive e facilita la comprensione dei termini specifici e dei contenuti in ambienti rumorosi o aperti.

Poiché alcuni studenti accederanno a Moodle e ai contenuti formativi tramite smartphone, spiegate in anticipo come usare correttamente l'interfaccia. Anche se la piattaforma si adatta automaticamente alle dimensioni dello schermo, consigliate di tenere il telefono in posizione orizzontale.

Nei gruppi con connessione debole o instabile, le difficoltà maggiori emergeranno nelle attività pratiche creative («Learning by Doing»). Se gli strumenti esterni di IA generativa non si caricano correttamente, applicate la metodologia della «coppia digitale». Abbinare uno studente con dispositivo più vecchio a uno con connessione e dispositivo stabili: il primo può analizzare la situazione e formulare verbalmente prompt precisi, mentre il secondo li inserisce nel sistema e genera il risultato finale.

Se i video interattivi H5P di Moodle si bloccano per problemi tecnici, modificate la dinamica passando a un formato asincrono. Lasciate caricare video e simulazioni in sottofondo e, nel frattempo, riunite i giovani per una discussione dal vivo sul tema dello scenario.

Per rendere i contenuti visivi e testuali accessibili a tutti, compresi gli studenti con dislessia o difficoltà cognitive, Moodle integra strumenti di accessibilità. Prima del lavoro mostrate come aumentare la dimensione dei caratteri, modificare il contrasto dello schermo o usare le modalità



di assistenza alla lettura. È particolarmente importante nei moduli che richiedono una lettura attenta.

2.4. Linee guida per l'attuazione della formazione pilota

Questa sezione offre indicazioni e raccomandazioni per preparare la formazione.

Ai mentor è richiesto di:

- Preparare l'ambiente formativo (aula, dispositivi, connessione Internet, accesso a Moodle)
- Accogliere i partecipanti e presentare finalità e struttura della formazione
- Sostenere i partecipanti che incontrano difficoltà tecniche
- Facilitare le discussioni di gruppo e le attività di riflessione
- Somministrare i questionari prima e dopo la formazione
- Osservare e annotare il coinvolgimento dei partecipanti per la relazione sulla fase pilota

2.4.1. Prima della formazione (lista di controllo e allestimento dello spazio)

LISTA DI CONTROLLO PER LA PREPARAZIONE

- ☐ Confermare la prenotazione della sede (o il link alla riunione online per modalità blended/online)
- ☐ Verificare la stabilità della connessione Internet e il funzionamento dei dispositivi per tutti
- ☐ Creare gli account Moodle per tutti i partecipanti
- ☐ Provare personalmente in anticipo tutti i 17 scenari della piattaforma Moodle
- ☐ Preparare il questionario pre-formazione (vedere allegati)
- ☐ Preparare l'invito e inviarlo almeno 2 settimane prima (vedere allegati)
- ☐ Raccogliere i moduli di consenso firmati dai genitori dei partecipanti minorenni (vedere allegati)
- ☐ Rivedere una breve presentazione introduttiva, massimo 10 diapositive (vedere allegati)
- ☐ Tenere pronto il modello di relazione del partner per iniziare le annotazioni durante la formazione (vedere allegati)

ALLESTIMENTO DELLO SPAZIO

Strumenti tecnici necessari e preparazione

Prima dell'inizio della formazione si raccomanda di verificare che tutte le attrezzature e gli strumenti siano pronti. Di seguito sono fornite indicazioni per la preparazione tecnica.

Ogni partecipante necessita di:

- un computer o tablet, poiché i telefoni non sono adatti ai contenuti H5P;



- il browser Chrome installato e verificato;
- un account Moodle funzionante, da richiedere al coordinatore del partner almeno 2 settimane prima;
- una connessione Internet stabile;
- cuffie e altoparlanti;
- eventuali strumenti o programmi aggiuntivi indicati nelle descrizioni delle attività, ad esempio un programma per presentazioni o uno strumento online.

Allestimento dell'aula:

- Tavoli e sedie disposti in modo che i partecipanti possano lavorare autonomamente e il mentor possa muoversi facilmente
- Proiettore o grande schermo per la dimostrazione iniziale di Moodle
- Password Wi-Fi visibile sulla lavagna
- Programma stampato disponibile per ogni postazione

Dispositivo intelligente o computer, connessione Internet e programmi

L'ambiente formativo «YouTHink» è interattivo e integra contenuti multimediali, dai video generati dall'intelligenza artificiale agli esempi di deepfake audio e agli scenari ramificati. Ogni partecipante necessita quindi di un dispositivo intelligente o di un computer con connessione Internet stabile e browser, sia per usare Moodle sia per svolgere le attività pratiche. Prima della formazione è importante che il mentor esamini lo scenario, o gli scenari, che verranno utilizzati e controlli l'elenco degli eventuali programmi aggiuntivi, come software per presentazioni o strumenti online che possono richiedere la registrazione.

Se la formazione si svolge in presenza:

- Se i partecipanti utilizzano i computer dell'organizzazione, devono ricevere le credenziali di accesso.
- Se è necessaria una connessione Wi-Fi, devono ricevere le relative credenziali.

Cuffie e altoparlanti

Quando le sessioni si svolgono in uno spazio fisico condiviso, come un'aula, una biblioteca o un centro giovanile aperto, servono cuffie e altoparlanti. Gli altoparlanti sono utili per guardare insieme i video; le cuffie permettono invece a ciascun giovane di concentrarsi sulle attività individuali, ad esempio ascoltando un video, senza disturbare i coetanei che lavorano nelle vicinanze.

Registrazione dei partecipanti

Per garantire un avvio fluido è essenziale predisporre in anticipo l'accesso a Moodle. Poiché tutti gli scenari sono integrati nella piattaforma, occorre verificare che ogni partecipante sappia come accedere. Si raccomanda di creare gli account prima dell'inizio della formazione.

Per accedere a Moodle sono necessari nome, cognome e indirizzo e-mail del partecipante.

Se uno studente non possiede una casella di posta personale o, per motivi di privacy, non desidera utilizzarla, è possibile generare e assegnare sulla piattaforma un indirizzo e-mail interno di prova. Tale indirizzo funziona soltanto come identificatore univoco nell'ambiente Moodle: non riceverà e-mail di conferma, notifiche o altre informazioni superflue che potrebbero interferire con

l'apprendimento. Questa alternativa mantiene l'ambiente completamente sicuro e non crea ulteriori barriere all'avvio del corso, anche per i giovani con accesso limitato alla tecnologia.

Conoscenza delle condizioni d'uso della piattaforma «Moodle» YouTHink e consenso dei genitori quando partecipa un minorenn

Prima di iniziare a usare l'ambiente di apprendimento e registrarsi, affinché sia possibile raccogliere dati statistici e monitorare i progressi, i giovani devono leggere l'informativa sulla privacy e le condizioni d'uso della piattaforma e accettarle durante la registrazione.

Poiché la formazione comporta la raccolta e il trattamento dei dati personali di minorenni, occorre prestare particolare attenzione al consenso dei genitori o tutori. I mentor e gli organizzatori devono garantire che il consenso ufficiale alla partecipazione alle attività di progetto sia raccolto prima del primo accesso del giovane alla piattaforma, assicurando così la piena conformità al GDPR. Nell'Allegato 1 è fornito un modello adattabile ai requisiti del Paese o dell'organizzazione.

2.4.2. Risoluzione dei problemi tecnici

Problema	Soluzione
Il partecipante non riesce ad accedere a Moodle	Controllare nome utente e password. Contattare il coordinatore del partner.
Il contenuto H5P non si carica	Aggiornare la pagina. Provare un altro browser (si consiglia Chrome). Controllare la connessione Internet.
Il quiz non si sblocca	Il partecipante deve prima completare il passaggio nel forum. Verificare che l'attività risulti completata.
Il certificato non viene generato	Confermare che il quiz sia stato superato con almeno il 75% E che il codice nascosto sia stato inserito correttamente.
Il video non viene riprodotto	Controllare nome utente e password. Contattare il coordinatore del partner.

2.4.3. Programma e modelli della giornata formativa (sprint, 2 giorni, blended)

Organizzazione della formazione

Considerando che i mentor «YouTHink» - organizzazioni giovanili, biblioteche, enti di educazione non formale e altre realtà che lavorano con i giovani - sono spesso volontari, operatori giovanili o bibliotecari con tempo limitato, e che gli adolescenti di 14-19 anni faticano a mantenere l'attenzione nei programmi formali di lunga durata, la soluzione **ottimale è un modello** ibrido di microapprendimento basato sull'autonomia dei giovani e sull'automazione tecnologica.



Questo formato offre la massima flessibilità nell'adattare i contenuti agli spazi fisici e digitali, riducendo l'onere di preparazione del mentor.

Adattamento pratico dei formati

I contenuti del corso «YouTHink» possono essere integrati agevolmente con tre metodi diversi: • Modello in presenza (in un centro giovanile o in aula)

- • Modello in presenza (in un centro giovanile o in aula) In questo caso funziona al meglio la dinamica della «classe capovolta». Il mentor proietta un breve video introduttivo e i giovani, indossate le cuffie, entrano individualmente nelle simulazioni interattive sui propri dispositivi. La seconda parte dell'incontro è dedicata al lavoro di squadra nelle attività di «Learning by Doing», ad esempio discutendo del diritto d'autore nell'IA mentre in sottofondo vengono provati strumenti di generazione musicale come Suno oppure creando con Canva Magic Studio poster visivi sull'immunità digitale.
- • Modello a distanza (o online) È incentrato sul lavoro asincrono. Gli adolescenti completano autonomamente i moduli da casa. L'impegno del mentor è minimo: accede alla piattaforma per esaminare i risultati delle attività pratiche caricati dai giovani nel forum Moodle, o i link ai profili Instagram, e lascia un breve commento motivante, sostenendoli mentre risolvono gli scenari e affrontano domande tecniche o legate all'apprendimento.
- • Modello blended I giovani completano autonomamente e secondo i propri tempi le simulazioni teoriche H5P, come se giocassero su un dispositivo mobile. Gli incontri dal vivo, o in videochiamata sincrona, sono riservati alla prima sessione, alla discussione dei risultati, alla riflessione sulla fatica digitale e alla costruzione della comunità.

Qualsiasi modello descritto può essere ripetuto con gli stessi partecipanti, adattandolo al calendario, alla materia e alle altre circostanze, rafforzando progressivamente la fiducia nelle decisioni digitali. I giovani possono così continuare a risolvere scenari e approfondire conoscenze e competenze nell'alfabetizzazione mediatica.

Sottolineare il trattamento dei dati durante la formazione

Prima di chiedere ai genitori o tutori dei minorenni di firmare il consenso alla partecipazione, il mentor dovrebbe domandare al pubblico se legge mai le condizioni d'uso di app come TikTok o Instagram. È un'ottima occasione per discutere i rischi di fuga dei dati e la tutela della privacy nella vita quotidiana. Si raccomanda di sottolineare che il documento garantisce la conformità al GDPR: nomi e indirizzi e-mail raccolti sulla piattaforma saranno utilizzati esclusivamente per registrare i progressi e rilasciare i certificati. I dati non saranno usati per addestrare modelli di intelligenza artificiale né trasferiti a terzi.

Statistiche anonimizzate e benessere digitale

Quando si presentano i questionari di valutazione delle conoscenze compilati prima e dopo la formazione, è importante sottolineare il benessere digitale e la sicurezza dell'ambiente. L'operatore giovanile deve spiegare che i questionari sono anonimi e destinati unicamente all'analisi statistica.

Fotografie e riprese video

La sezione sul consenso a fotografare e filmare i partecipanti è ideale per richiamare la storia di Ema. Il mentor può chiedere ai giovani come si sentono quando qualcuno pubblica una loro foto sui social senza permesso. Questo punto consente agli adolescenti e ai genitori di controllare



l'impronta digitale. Se un giovane non desidera comparire nella comunicazione ufficiale del consorzio internazionale, la decisione sarà rispettata. Il mentor può inoltre menzionare i rischi dei deepfake e spiegare perché sia fondamentale sapere dove e come viene utilizzata la propria immagine.

Adattamento della durata della formazione

Organizzazioni giovanili, biblioteche e scuole dispongono di risorse e attività quotidiane diverse; per questo vengono proposti vari metodi formativi con durate differenti.

Modello «Sprint intensivo» (pilota di un giorno: 4-8 ore accademiche)

- A chi è rivolto? A gruppi motivati, campi o seminari intensivi nel fine settimana, quando è disponibile un blocco continuativo di tempo.
- Svolgimento. I giovani completano in un solo giorno, con pause, uno o due scenari accuratamente selezionati. Il mentor sceglie per la mattina uno scenario importante, ad esempio l'incontro di Ema con la pressione dei filtri di bellezza, e per il pomeriggio un'attività pratica creativa collegata, come un poster sulla sicurezza. In una formazione di 8 ore accademiche, si affronta uno scenario al mattino e un secondo nel pomeriggio. La giornata termina con una riflessione congiunta e la consegna dei certificati.
- Vantaggio. Rischio minimo che gli adolescenti abbandonino il programma: l'attenzione è concentrata in una sola giornata e non occorre pianificare incontri a lungo termine.

Di seguito è presentato il programma consigliato per una formazione di un giorno. L'esempio integra Ema per analizzare i meccanismi dei filtri di bellezza e della pressione dei social media. Nell'organizzazione della formazione può essere scelto qualsiasi scenario. Gli orari sono stime preliminari; l'esempio mostra il completamento di un solo scenario adattato alla fascia pomeridiana extrascolastica.

Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
14:00-14:05	Registrazione e benvenuto	Arrivo e registrazione dei partecipanti, controllo del consenso se necessario, presentazione dei facilitatori, panoramica della giornata e spiegazione delle regole per una partecipazione rispettosa.	Sessione di benvenuto
14:05-14:15	Attività rompighiaccio	Attività di conoscenza e familiarizzazione (i consigli sono nella sezione successiva).	Attività gamificata
14:15-14:20	Introduzione al corso YouTHink	Breve presentazione del progetto, dell'importanza dell'alfabetizzazione mediatica, delle attività previste e dell'uso di Moodle.	Breve presentazione
14:20-14:35	Accesso a Moodle e orientamento tecnico	I partecipanti accedono a Moodle, scelgono la lingua, controllano le cuffie, provano video e audio e ricevono indicazioni di base sulla navigazione.	Configurazione tecnica guidata



Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
14:35-14:45	Questionario pre-formazione	I partecipanti compilano il questionario pre-formazione prima di iniziare le attività di apprendimento.	Questionario individuale
14:45-14:55	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e distacco dagli schermi.	Pausa
14:55-15:05	Introduzione (Narrative Hook)	Il mentor presenta la doppia vita di Ema con un breve video introduttivo. Vengono illustrati gli obiettivi di apprendimento.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
15:05-15:35	Simulazione o altra attività interattiva prevista	I giovani decidono individualmente per Ema quando subisce la pressione a ritoccare le fotografie. Le decisioni errate riportano indietro con una spiegazione teorica.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
15:35-15:45	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e distacco dagli schermi.	Pausa
15:45-16:05	Teoria e gioco (video interattivo / hotspot immagine, familiarizzazione con la teoria)	Si analizzano strumenti e algoritmi di intelligenza artificiale generativa. I giovani cercano nelle foto di Ema le tracce nascoste dei filtri, contrassegnandole sullo schermo.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
16:05-16:20	Pratica creativa parte 1 («Learning by Doing»)	Gli adolescenti usano strumenti esterni, ad esempio Canva, per creare un poster autentico sull'immunità digitale privo di filtri e caricano il risultato su Moodle.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
16:20-16:40	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e distacco dagli schermi.	Pausa
16:40-17:25	Pratica creativa parte 2 («Learning by Doing»)	Gli adolescenti usano strumenti esterni, ad esempio Canva, per creare un poster autentico sull'immunità digitale privo di filtri e caricano il risultato su Moodle.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
17:25-17:35	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e distacco dagli schermi.	Pausa



Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
17:35-17:55	Riflessione e condivisione (forum Moodle / Instagram)	I giovani condividono i poster, commentano nel forum almeno un lavoro dei coetanei e, se lo desiderano, pubblicano il risultato sui social con l'hashtag del progetto.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
17:55-18:15	Verifica delle conoscenze e certificazione (quiz Moodle)	Si svolge il test finale di 5 domande. Raggiunta la soglia del 75% e inserito il codice nascosto, viene generato automaticamente un microcertificato.	Lavoro individuale. Attività Moodle
18:15-18:25	Questionario post-formazione	I partecipanti compilano il questionario post-formazione.	Questionario individuale
18:25-18:30	Chiusura	Ringraziamento, spiegazione dei passaggi successivi, eventuali certificati e richiami su disseminazione e privacy.	Osservazioni conclusive
18:30-18:40	Documentazione del facilitatore	I facilitatori completano le presenze, le note di osservazione e le riflessioni immediate sull'attuazione.	Attività interna del facilitatore

Il programma precedente illustra il processo di attuazione di uno scenario selezionato. Va ricordato che, sebbene il tempo netto per contenuti interattivi e attività sia di 4 ore accademiche, circa 180 minuti, la durata reale dell'evento è maggiore. Comprende infatti familiarizzazione, preparazione tecnica, pause regolari per ridurre la fatica digitale e compilazione dei questionari obbligatori prima e dopo la formazione.

Se un'organizzazione decide di realizzare una formazione di un'intera giornata con due scenari differenti, si applica un principio ciclico. Nel modello, il primo scenario viene svolto nella sessione mattutina, ad esempio analizzando l'incontro di Ema con la pressione dei filtri di bellezza, quindi si effettua una pausa pranzo più lunga per allontanarsi dagli schermi e nel pomeriggio si approfondisce il secondo scenario. In questo caso gli elementi amministrativi e introduttivi di base non vengono ripetuti. Sia la presentazione dell'ambiente «YouTHink» sia il questionario pre-formazione sono svolti all'inizio della giornata, prima delle attività. Allo stesso modo, le procedure conclusive - riflessione generale finale, questionario post-formazione e consegna dei certificati - sono organizzate soltanto alla fine dell'intera giornata, riassumendo esperienze e risultati di entrambi i temi. È essenziale che i mentor pianifichino realisticamente la durata complessiva: anche se i contenuti educativi netti dei due scenari corrispondono a 8 ore accademiche, la giornata sarà sensibilmente più lunga, poiché sono obbligatorie pause regolari ogni 45 minuti per prevenire la fatica digitale e occorre riservare tempo adeguato alle procedure iniziali e finali di rilevazione.

Modello «Pilota di due giorni» (2 giorni di 4-6 ore accademiche ciascuno)

- A chi è rivolto? A gruppi regionali, giovani vulnerabili o contesti nei quali si desidera sperimentare o insegnare più scenari in maggiore profondità. Il modello è particolarmente raccomandato per partecipanti con competenze digitali eterogenee.



- Svolgimento. Il primo giorno è dedicato all'introduzione, alla preparazione tecnica, al completamento di almeno uno scenario e all'avvio del secondo. Il secondo giorno serve a concludere il secondo scenario e, se possibile, affrontarne un terzo. Si chiude con una panoramica complessiva dell'apprendimento (condivisione tra pari e feedback).
- Vantaggio. L'approccio consente ai mentor di procedere più lentamente, creare un legame più profondo e offrire un sostegno personale maggiore ai giovani che ne hanno bisogno.

Di seguito è presentato il programma consigliato per la formazione di due giorni. L'esempio combina le dinamiche di Adam, dedicate a sicurezza e ingegneria sociale, e di Kristy, incentrate su pubblicità occulta e status.

Primo giorno: vigilanza informatica con Adam

Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
14:00-14:05	Registrazione e benvenuto	Arrivo e registrazione dei partecipanti, controllo del consenso se necessario, presentazione dei facilitatori, panoramica della giornata e spiegazione delle regole per una partecipazione rispettosa.	Sessione di benvenuto
14:05-14:15	Attività rompighiaccio	Attività di familiarizzazione (i consigli sono nella sezione successiva).	Attività gamificata
14:15-14:20	Introduzione al corso YouTHink	Breve spiegazione del progetto, dell'importanza dell'alfabetizzazione mediatica, delle attività previste e dell'uso di Moodle.	Breve presentazione
14:20-14:35	Accesso a Moodle e orientamento tecnico	I partecipanti accedono a Moodle, scelgono la lingua, controllano le cuffie, provano video e audio e ricevono indicazioni di base sulla navigazione.	Configurazione tecnica guidata
14:35-14:45	Questionario pre-formazione	I partecipanti compilano il questionario pre-formazione prima di iniziare le attività di apprendimento.	Questionario individuale
14:45-14:55	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e distacco dagli schermi.	Pausa
14:55-15:05	Introduzione (Narrative Hook)	Il mentor proietta un breve video sull'incontro di Adam con una falsa chiamata dell'insegnante John, realizzata con un deepfake.	Lavoro individuale o in coppia. Attività



Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
			Moodle / attività pratica
15:05-15:35	Simulazione o altra attività interattiva prevista	I giovani decidono per Adam sui propri dispositivi e imparano a riconoscere ingegneria sociale e attacchi basati sulla pressione.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
15:35-15:45	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e distacco dagli schermi.	Pausa
15:45-16:05	Teoria e gioco (video interattivo / hotspot immagine, familiarizzazione con la teoria)	Dati biometrici e phishing vengono analizzati rispondendo in modo interattivo alle domande che compaiono nel video.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
16:05-16:20	Pratica creativa parte 1 («Learning by Doing»)	Si svolge un'indagine da detective digitale: mediante la ricerca inversa di immagini si verifica l'autenticità delle fotografie fornite e si individuano gli errori.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
16:20-16:40	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e comunicazione informale.	Pausa
16:40-17:25	Pratica creativa parte 2 («Learning by Doing»)	Si svolge un'indagine da detective digitale: mediante la ricerca inversa di immagini si verifica l'autenticità delle fotografie fornite e si individuano gli errori.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
17:25-17:35	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e distacco dagli schermi.	Pausa
17:35-17:55	Riflessione e condivisione (forum Moodle / Instagram)	Caricamento nel sistema dei risultati dell'indagine digitale e commento nel forum delle scoperte dei coetanei.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
17:55-18:15	Verifica delle conoscenze e certificazione (quiz Moodle)	Si svolge il test di 5 domande del modulo di Adam. Superata la soglia del 75%, viene rilasciato il certificato.	Lavoro individuale. Attività Moodle / attività pratica



Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
18:15-18:30	Preparazione al secondo giorno	Conclusione. Il mentor presenta brevemente il tema del giorno successivo e controlla il funzionamento degli accessi al secondo modulo.	Chiusura

Secondo giorno: algoritmi e ricerca dell'autenticità con Kristy

Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
10:00 - 10:15	Bentornati e riepilogo	Breve riepilogo del primo giorno, domande dei partecipanti, panoramica del secondo giorno e gioco di riscaldamento.	Discussione di gruppo
10:15-10:25	Secondo scenario Attività. Introduzione (Narrative Hook)	Vengono presentati il desiderio di Kristy di mantenere un'immagine VIP sui social e la competizione continua per lo status.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
10:25-10:55	Simulazione (scenario ramificato H5P)	Gli adolescenti attraversano le trappole della pubblicità occulta e della pressione degli influencer, osservando le conseguenze delle decisioni di Kristy.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
10:55-11:05	Pausa breve	Riduzione della fatica digitale e distacco dagli schermi.	Pausa
11:05-11:35	Teoria e gioco (video interattivo / hotspot immagine, familiarizzazione con la teoria)	Con schede interattive i partecipanti imparano a conoscere le camere dell'eco e la personalizzazione algoritmica.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
11:35-11:50	Pratica creativa parte 1 («Learning by Doing»)	I giovani provano personalmente strumenti di IA generativa, creando contenuti «ingannevoli» per comprenderne dall'interno i meccanismi di produzione.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
11:50-12:00	Pausa	Distacco dagli schermi prima dell'attività pratica.	Pausa



Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
12:00-12:45	Pratica creativa parte 2 («Learning by Doing»)	I giovani provano personalmente strumenti di IA generativa, creando contenuti «ingannevoli» per comprenderne dall'interno i meccanismi di produzione.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
12:45-12:55	Pausa	Distacco dagli schermi prima dell'attività pratica.	Pausa
12:55-13:15	Riflessione e condivisione (forum Moodle / Instagram)	Caricamento nel sistema dei risultati dell'indagine digitale e commento nel forum delle scoperte dei coetanei.	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
13:25-13:40	Verifica delle conoscenze e certificazione (quiz Moodle)	Si svolge il test di 5 domande del modulo di Adam. Superata la soglia del 75%, viene rilasciato il certificato.	Lavoro individuale. Attività Moodle
13:40-13:55	Riesame (condivisione tra pari e feedback)	Una riflessione congiunta più ampia sui due giorni. Il mentor modera una discussione dal vivo confrontando le situazioni di Adam e Kristy	Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica
13:55-14:05	Pausa	Distacco dagli schermi prima dell'attività pratica.	Pausa
14:05-14:15	Questionario post-formazione	I partecipanti compilano il questionario post-formazione.	Questionario individuale
14:15-14:30	Sessione aperta di feedback	I partecipanti forniscono feedback sugli scenari, Moodle, le attività H5P, la facilitazione, il livello di difficoltà e la pertinenza.	Feedback di gruppo
14:30-14:40	Certificati e chiusura	Certificati o conferma del completamento in Moodle, ringraziamento, richiamo a privacy e disseminazione e passaggi successivi.	Chiusura
14:40-14:50	Documentazione del facilitatore	I facilitatori completano le presenze, le note di osservazione e le riflessioni immediate sull'attuazione.	Attività interna del facilitatore



Modello di apprendimento blended («classe capovolta») - consigliato per un coinvolgimento a lungo termine

- A chi è rivolto? A centri giovanili aperti, biblioteche o altre istituzioni nelle quali i giovani si incontrano informalmente dopo la scuola.
- Svolgimento. I giovani completano autonomamente a casa, o sui dispositivi negli spazi del centro, una parte delle simulazioni teoriche e interattive, come se giocassero. Gli incontri dal vivo, o più brevi di 1-2 ore, con il mentor sono riservati alla riflessione, alla discussione dei risultati o alla realizzazione congiunta di attività creative.
- Vantaggio. Riduce la durata degli incontri dal vivo, concede autonomia agli adolescenti e utilizza efficacemente la valutazione automatica e la microcertificazione di Moodle.

Di seguito è presentato il programma consigliato per la formazione blended. L'esempio utilizza Lukas e si concentra sull'uso etico dell'intelligenza artificiale per la creatività.



Parte sincrona (incontro dal vivo con il mentor, ~60 min.)

Questo breve incontro è dedicato alla preparazione tecnica e amministrativa e all'introduzione alla formazione.

Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
14:00-14:05	Registrazione e benvenuto	Arrivo e registrazione dei partecipanti, controllo del consenso se necessario, presentazione dei facilitatori, panoramica della giornata e spiegazione delle regole per una partecipazione rispettosa.	Sessione di benvenuto
14:05-14:15	Attività rompighiaccio	Attività di familiarizzazione (i consigli sono nella sezione successiva).	Attività gamificata
14:15-14:20	Introduzione al corso YouTHink	Breve spiegazione del progetto, dell'importanza dell'alfabetizzazione mediatica, delle attività previste e dell'uso di Moodle.	Breve presentazione
14:20-14:35	Accesso a Moodle e orientamento tecnico	I partecipanti accedono a Moodle, scelgono la lingua, controllano le cuffie, provano video e audio e ricevono indicazioni di base sulla navigazione.	Configurazione tecnica guidata
14:35-14:45	Questionario pre-formazione	I partecipanti compilano il questionario pre-formazione prima di iniziare le attività di apprendimento.	Questionario individuale
14:45-15:00	Riepilogo, domande e risposte	Il mentor risponde alle domande dei partecipanti. Se non ve ne sono, riepiloga l'incontro e fornisce consigli utili. Indica quanto tempo dedicare al completamento autonomo dello scenario, che cosa fare in caso di dubbi e come contattarlo.	Riepilogo



Parte asincrona (lavoro autonomo a casa o nel centro, ~120 min.)

I giovani completano questa parte nel momento per loro più comodo, prima dell'incontro in presenza.

Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
~10 min.	Introduzione (Narrative Hook)		Lavoro individuale. Attività Moodle
~30 min.	Simulazione o altra attività interattiva prevista		Lavoro individuale. Attività Moodle
~20 min.	Teoria e gioco (video interattivo / hotspot immagine, familiarizzazione con la teoria)		Lavoro individuale. Attività Moodle
~60 min.	Pratica autonoma («Learning by Doing»)		Lavoro individuale. Attività Moodle
~20 min.	Riflessione e condivisione (forum Moodle / Instagram)		Lavoro individuale o in coppia. Attività Moodle / attività pratica



Parte sincrona (incontro dal vivo con il mentor, 60-90 min.)

L'incontro si svolge in uno spazio fisico oppure tramite videochiamata.

Orario	Fase dell'attività	Azioni del mentor e dei giovani	Metodo
16:00-16:45	Debriefing e riesame dei risultati	Il mentor mostra sullo schermo i lavori creati autonomamente dai giovani. Si discute dal vivo, secondo la prospettiva di Lukas, del confine tra lo strumento digitale come aiuto e come sostituto della creatività umana.	Discussione
16:45-17:15	Condivisione nel forum e sui social media	I giovani leggono dal vivo le reciproche riflessioni nel forum Moodle e, se lo desiderano, condividono i lavori migliori su Instagram usando gli hashtag del progetto.	Discussione
17:15-17:30	Verifica delle conoscenze e certificazione	Tutti svolgono contemporaneamente sui propri dispositivi il test finale di 5 domande. Raggiunta la soglia del 75%, vengono rilasciati i certificati.	Lavoro individuale. Attività Moodle
17:30-17:40	Questionario post-formazione	I partecipanti compilano il questionario post-formazione.	Questionario individuale
17:40-17:55	17:40-17:55 Sessione aperta di feedback	I partecipanti forniscono feedback sugli scenari, Moodle, le attività H5P, la facilitazione, il livello di difficoltà e la pertinenza.	Feedback di gruppo
17:55-18:00	Certificati e chiusura	Certificati o conferma del completamento in Moodle, ringraziamento, richiamo a privacy e disseminazione e passaggi successivi.	Chiusura



18:00-18:10	Documentazione del facilitatore	I facilitatori completano le presenze, le note di osservazione e le riflessioni immediate sull'attuazione.	Attività interna del facilitatore
-------------	---------------------------------	--	-----------------------------------



Dinamiche del primo incontro: come rompere il ghiaccio?

Poiché la formazione può svolgersi in presenza, a distanza o in modalità blended, il primo incontro deve stimolare subito la curiosità e creare un rapporto paritario. Provate attività rompighiaccio legate all'alfabetizzazione mediatica e direttamente connesse agli scenari del corso.

Il gioco consigliato è «Due verità e un falso dell'IA». Chiedete ai giovani di presentarsi, dal vivo in cerchio o in videochiamata, raccontando tre fatti su di sé. Uno deve essere inventato dall'intelligenza artificiale, ad esempio un hobby sorprendente generato, oppure fortemente abbellito per creare un'immagine perfetta ma irreale. Il resto del gruppo, prestando attenzione ai dettagli e applicando una valutazione critica, deve indovinare che cosa sia vero e che cosa costituisca un'abile illusione digitale.

L'attività non soltanto distende l'atmosfera, ma è anche un eccellente strumento metodologico. Alla fine il mentor può riassumere in modo naturale: «È proprio con queste immagini perfette ma spesso false, e con il tentativo di distinguere la verità dalla manipolazione digitale, che ci confronteremo. Nelle simulazioni interattive incontrerete coetanei che vivono dilemmi molto simili sui social media».

Un altro modo efficace per coinvolgere il gruppo è creare insieme un «Manifesto digitale». Invece di imporre dall'alto le regole di comportamento nei forum Moodle, invitate i giovani a decidere quale comunicazione si aspettano. Con Mentimeter, Padlet o Slido a distanza, oppure con una semplice lavagna dal vivo, permettete loro di scrivere in forma anonima o aperta che cosa li irrita maggiormente nelle discussioni online e come vorrebbero comunicare durante il corso. Costruiranno così autonomamente uno spazio sicuro, ispirato allo spirito comunitario positivo di Lukas, e sentiranno una maggiore responsabilità personale nel rispettarlo.

Raccomandazioni per pratiche ecologiche durante la formazione

Il progetto «YouTHink» non sviluppa soltanto il pensiero critico degli adolescenti, ma promuove anche un atteggiamento responsabile verso l'ambiente. Adottare una visione «rifiuti zero» e rifiutare la plastica nell'organizzazione delle formazioni pilota e degli eventi di disseminazione significa evitare prodotti monouso in plastica.

Negli spazi degli eventi si raccomanda di predisporre punti di raccolta differenziata chiaramente segnalati e spiegare agli adolescenti come separare correttamente i rifiuti. Durante la formazione la pratica può essere illustrata con Lukas: in quanto creatore positivo e attento alla comunità, può dare ai coetanei l'esempio rifiutando imballaggi eccessivi.

Se durante la formazione è previsto un servizio di ristorazione, si raccomanda di offrire prodotti locali e stagionali, privilegiando pietanze vegetariane o vegane.



2.4.4. Sostegno alle diverse fasce d'età

I materiali formativi sono pensati per l'intera fascia 14-19 anni, ma potrebbe essere necessario differenziare il sostegno:

Fascia d'età	Consigli per il mentor
14-15 anni	Effettuare controlli più frequenti. Incoraggiare le attività Explorer. Se possibile, affiancare un partecipante più grande.
16-17 anni	Incoraggiare il lavoro autonomo. Stimolare la discussione critica nel forum di riflessione.
18-19 anni	Incoraggiare le attività Pro/Advanced. Invitarli a fare da mentor ai più giovani e a condividere nel forum prospettive più mature.
Giovani vulnerabili	Rispettare la privacy. Non esercitare pressione per la condivisione sui social. Prevedere colloqui individuali e tenere pronti i contatti di supporto.

2.4.5. Consigli di facilitazione per le discussioni di gruppo

Tolleranza zero per i contenuti dannosi e standard etici

La discussione aperta e la condivisione dei prodotti digitali creati durante la formazione «YouTHink» devono avere limiti chiari e concordati in anticipo. Poiché gli scenari affrontano temi molto sensibili per gli adolescenti - dalla dipendenza tecnologica e l'insonnia ai problemi di immagine corporea causati dai filtri irrealistici basati sull'IA, come nel caso di Ema - è dovere del mentor garantire la massima sicurezza emotiva. Prima di iniziare, ricordate agli studenti i principi di cittadinanza digitale ed etica.

Anche quando si indagano disinformazione e falsificazioni a scopo educativo, nella creazione dei contenuti si applica una tolleranza zero verso informazioni dannose, offensive o realisticamente minacciose. Il forum deve restare una comunità di apprendimento assolutamente sicura. È rigorosamente vietato usare strumenti generativi per il bullismo, ad esempio manipolando le immagini dell'insegnante John, di Adam, Ema o di compagni reali per deriderli.

Occorre al tempo stesso coltivare abitudini di trasparenza digitale. Quando caricano le attività pratiche nel forum Moodle o su Instagram, i giovani devono indicare chiaramente quali strumenti di IA, come Canva Magic Design o Copilot, hanno usato e come hanno formulato i prompt. Tale apertura previene il plagio e insegna ad assumersi la responsabilità della propria impronta digitale.

Per garantire la sicurezza è molto importante rispettare i confini della privacy e non pretendere un'eccessiva esposizione personale. Se, per motivi di riservatezza, uno studente non desidera condividere su un account Instagram pubblico un'attività pratica, come il proprio piano di



benessere digitale, offrite sempre un'alternativa: permettetegli di caricare screenshot o file soltanto nell'area privata dei compiti Moodle, visibile al mentor e agli altri studenti.

Infine, uno dei compiti più importanti è normalizzare gli errori. Sottolineate deliberatamente che i finali negativi delle simulazioni ramificate costituiscono il materiale di ricerca più prezioso. Ad esempio, quando Adam cede alla pressione e al panico alimentati da Lukas e Kristy e consegna la password del server ai criminali informatici, usate l'episodio per discutere. Chiedete ai giovani come si sentono vedendo che persino Adam, tecnologicamente competente e scettico, ha sbagliato a causa della manipolazione dell'autorità e della pressione dei coetanei. L'approccio elimina il timore del fallimento personale e dimostra che chiunque può subire manipolazioni nello spazio digitale: ciò che conta è saper analizzare tali situazioni.

Consigli per moderare le discussioni

Le discussioni sui social media provocano spesso uno stile comunicativo tipico degli adolescenti, dominato dal sarcasmo, da elementi della cancel culture o da attacchi personali. Seguono alcune raccomandazioni per gestirle.

Spostare le reazioni dall'individuo al sistema

Quando gli adolescenti usano termini come «cringe» o espressioni derisorie per valutare il comportamento dei personaggi, ad esempio criticando il desiderio di Kristy di ostentare marchi di lusso, riorientate subito la discussione verso l'analisi dei meccanismi algoritmici. Invece di lasciare che il gruppo giudichi il personaggio, incoraggiatelo a diventare un gruppo di ricerca: chiedete come il design dei social premi quel comportamento e perché sia economicamente vantaggioso per le piattaforme mantenere gli utenti in uno stato di confronto continuo.

Argomentare con i fatti, non con il gergo di Internet

Nei forum Moodle o nelle sessioni dal vivo introducete la regola secondo cui ogni critica deve avere una base logica. Proponete agli adolescenti l'approccio di Adam, lo «Scettico silenzioso»: reagire con un fatto anziché con un'emozione. Chiedete di spiegare quale specifico trucco di ingegneria sociale o quale manipolazione hanno notato nella situazione discussa.

Usare domande aperte e incoraggiare la riflessione

Evitate di correggere immediatamente gli errori dei partecipanti. Lasciate invece che ragionino:

- «Che cosa avresti fatto diversamente dal personaggio in questa situazione?»
- «Hai visto situazioni simili nella vita reale o nel tuo feed?»
- «Perché, secondo te, Kristy si comporta così?» Moderare la revisione tra pari

Moderazione della revisione tra pari

Nelle attività creative nelle quali i giovani commentano reciprocamente i lavori, ad esempio poster Canva o immagini generate dall'IA, applicate lo standard di Lukas, il «Creatore positivo». Il feedback non deve valutare le capacità dell'autore, ma analizzare il lavoro. Ogni commento nel forum dovrebbe evidenziare un elemento tecnicamente riuscito, come una ricerca inversa di immagini eseguita perfettamente, e un aspetto migliorabile.

Neutralizzare il trolling in modo educativo



Se un partecipante provoca deliberatamente il gruppo, il mentor non deve entrare in conflitto personale né umiliarlo pubblicamente. È utile neutralizzare il comportamento trasformandolo in un esempio dal vivo. Il mentor può osservare con calma che il commento provocatorio rispecchia perfettamente il principio di funzionamento degli algoritmi clickbait: suscitare un'emozione forte e impulsiva per attirare attenzione. Questo inquadramento educativo generalmente riduce subito l'entusiasmo del provocatore e riporta il gruppo al tema principale.

La tattica di attribuzione esterna e la tutela dell'autostima degli adolescenti

Il mentor dovrebbe adottare una tattica di «attribuzione esterna». Per esempio, analizzando lo scenario «Privazione del sonno - Ho così tanto sonno...?», è essenziale decostruire gli elementi di gamification delle app, affinché gli adolescenti comprendano chiaramente che l'incapacità di staccarsi dallo schermo a tarda notte non dipende da una loro personale mancanza di volontà. È il risultato di un'industria della fidelizzazione dell'attenzione, deliberatamente programmata e basata sugli algoritmi. Il compito del mentor è aiutare il giovane a riconoscere queste scelte progettuali manipolative. Capire di non essere una vittima passiva, bensì il bersaglio di un sistema costruito intenzionalmente, rafforza un'autostima solida, fondata sulla capacità di disconnettersi consapevolmente e riprendere il controllo del proprio tempo e delle proprie decisioni.

Un approccio analogo è essenziale negli scenari di Ema e Kristy, dedicati agli standard di bellezza irrealistici e alla ricerca dello status. Invece di chiedere perché i giovani si confrontino con gli altri, il mentor dovrebbe spostare l'asse della discussione: «Chi trae un vantaggio economico dal fatto che ci sentiamo inadeguati senza questo nuovo filtro di bellezza basato sull'IA o senza un acquisto esclusivo?». Una formulazione mirata di questo tipo elimina la vergogna personale, impedisce ai giovani di colpevolizzarsi per reazioni emotive naturali a stimoli sintetici e contribuisce a costruire un rapporto sano e autentico con sé stessi nello spazio digitale.

2.4.6. Cosa fare e cosa non fare nella facilitazione

Da fare:

- Stabilire regole iniziali: niente giudizi, nessuna pressione a condividere pubblicamente; le risposte errate sono occasioni di apprendimento.
- Usare domande aperte nella riflessione: «Succede davvero nella vita reale?» anziché «Che cosa avete imparato?».
- Invitare i partecipanti più grandi a condividere nel forum il proprio punto di vista, affinché i più giovani possano leggerlo.
- Tenere durante la giornata un breve diario continuo di osservazione: confluirà direttamente nel report.
- Predisporre un'attività alternativa offline: funzionano bene un riepilogo stampato dello scenario e una discussione di gruppo. Annotare il problema nel report.

Da non fare:

- Correggere i partecipanti durante lo scenario: lasciare che sia lo scenario ramificato a insegnare.
- Fare pressione affinché qualcuno condivida il proprio compito pratico su Instagram. La fase 5 è sempre facoltativa.



- Passare troppo rapidamente oltre la riflessione: spesso è proprio qui che emerge l'apprendimento più significativo.
- Lasciare il questionario post-formazione proprio alla fine, quando i partecipanti sono stanchi e hanno fretta di andare via.

2.4.7. Come replicare la formazione

Dopo la fase pilota, il pacchetto formativo completo di YouTHink sarà disponibile gratuitamente sul sito del progetto e sulla piattaforma Moodle. Per replicare la formazione nella propria organizzazione:

- 1 Accedere ai materiali formativi su <https://Moodle-youthink.eu> o sul sito del progetto
- 2 Leggere il presente documento di Linee guida metodologiche, in tutte e tre le parti
- 3 Individuare il gruppo target (14-19 anni; idealmente almeno 10 partecipanti)
- 4 Preparare la sede, i dispositivi e gli account Moodle
- 5 Seguire la Guida per il mentor nella facilitazione
- 6 Raccogliere i dati dei questionari pre/post e condividere i risultati con la rete del progetto

2.4.8. Adattare la formazione al proprio contesto

Gli scenari sono disponibili in sloveno, francese, lituano, italiano e portoghese, oltre che in inglese. Nell'adattamento al proprio contesto:

- È possibile selezionare un sottoinsieme di scenari pertinente ai bisogni attuali del gruppo.
- Gli scenari possono essere distribuiti in più incontri brevi, anziché in un'unica giornata completa.
- I compiti pratici possono essere adattati impiegando strumenti o piattaforme locali già familiari ai partecipanti.
- Se vengono sviluppati nuovi scenari, contattare il consorzio del progetto per valutare il loro inserimento nella biblioteca condivisa.



3. PARTE III: GUIDA PER I MOLTIPLICATORI

Il materiale formativo «YouTHink», composto da 17 scenari, non è concepito come un prodotto commerciale chiuso, bensì come un ecosistema sostenibile e in libera evoluzione. Tutta la metodologia utilizzata e gli strumenti creati durante la formazione pilota funzionano come risorse educative aperte (OER), offrendo a istituzioni educative, biblioteche pubbliche e centri giovanili la libertà di adottare e adattare i contenuti alle proprie comunità. Per consentire a operatori giovanili ed educatori di sviluppare l'alfabetizzazione mediatica e il pensiero critico degli adolescenti tra 14 e 19 anni, questa sezione presenta sette raccomandazioni essenziali su come utilizzare il materiale formativo «YouTHink» nelle proprie organizzazioni.

3.1. Linee guida metodologiche per i moltiplicatori

3.1.1. Flessibilità giuridica e libertà di adattamento

Il materiale formativo è realizzato con licenza Creative Commons (CC BY-NC-SA). Per i portatori di interesse ciò significa avere il diritto legale di adattare, modificare e utilizzare tutti i contenuti creati per finalità non commerciali, purché ne sia riconosciuta la paternità e le modifiche siano condivise alle medesime condizioni. Questa scelta elimina ogni barriera burocratica: le organizzazioni sono libere di utilizzare le storie esistenti dei personaggi di «YouTHink» e modificarle tenendo conto delle specificità degli adolescenti del proprio territorio o delle nuove minacce informatiche emergenti.

In pratica, il sistema funziona come un motore educativo open source. Per esempio, se gli adolescenti del territorio stanno affrontando una nuova ondata di truffe basate sull'uso massiccio della clonazione vocale, non occorre creare una formazione da zero. È possibile caricare l'illustrazione di un personaggio di «YouTHink» in un ambiente di IA, utilizzare prompt per illustrare la propria narrazione e integrare il materiale formativo con una nuova storia. Con ambienti di animazione come HeyGen, i personaggi possono essere animati scegliendo voci giovanili e coerenti tra loro.

Con la stessa flessibilità è possibile reagire anche alle tendenze visive. Quando su piattaforme come TikTok o Instagram diventa popolare un nuovo filtro di bellezza in tempo reale che altera fortemente l'immagine corporea, gli operatori giovanili possono aggiornare immediatamente la narrazione di Ema. Non occorre attendere alcuna autorizzazione del consorzio: è sufficiente generare nuovi esempi visivi che illustrino precisamente la tendenza più recente, sostituire le immagini precedenti e citare gli autori del progetto. In questo modo il materiale formativo non diventa mai obsoleto e continua a pulsare allo stesso ritmo della vita digitale quotidiana degli adolescenti.

3.1.2. Linee guida per l'uso dei personaggi youthink in altre situazioni

Se i portatori di interesse decidono di utilizzare i personaggi di «YouTHink», è importante preservare le dinamiche psicologiche create per i quattro protagonisti, mentre l'involucro culturale o tecnologico esterno può essere modificato con flessibilità. Di seguito sono riportate le indicazioni sui tratti personali di ciascun personaggio «YouTHink» e sulla loro applicazione.

Un trasferimento efficace dell'archetipo di Ema in un nuovo contesto richiede di mantenere il contrasto tra il suo esaurimento interiore e il glamour esteriore. I portatori di interesse non dovrebbero alterare la sua essenza di influencer che conduce una «doppia vita». È invece



consigliato aggiornare, in base alle tendenze più recenti, le piattaforme o i formati di contenuto che utilizza.

Nel caso di Kristy, che incarna la ricerca dello status e il consumismo, è essenziale adattare i simboli di elitarismo che utilizza. Ciò che in una regione appare come uno standard irraggiungibile potrebbe non avere alcun effetto altrove. I moltiplicatori devono individuare quali marchi, attività o segnali sociali generano nella propria comunità la maggiore paura di essere esclusi (FOMO). Se nello scenario originale Kristy enfatizza l'equitazione, in un altro Paese questo elemento può essere sostituito da concerti di nicchia costosi o da specifici attributi della moda. Il suo motore comportamentale, fondato su un'arroganza che nasconde insicurezza interiore, deve restare l'asse centrale della discussione su pubblicità occulta e pressione algoritmica.

Lukas riflette un'identità digitale positiva e una creatività autentica. Nell'adattare il personaggio, il suo hobby della danza K-pop può essere liberamente sostituito con qualsiasi altra attività attiva e comunitaria coerente con gli interessi dei giovani del territorio, dallo skateboard ai laboratori di arte digitale. La raccomandazione principale è mostrare con precisione come Lukas utilizza la tecnologia. Egli deve rimanere un personaggio che usa gli strumenti di intelligenza artificiale esclusivamente per generare idee o facilitare processi creativi, e non per manipolare la propria immagine.

L'archetipo di Adam è il punto di riferimento del pensiero critico nell'intero sistema formativo. La vera fiducia in sé stesso deriva dalla capacità di analizzare i fatti, valutare le fonti e riconoscere le manipolazioni, non dalla ricerca di approvazione sociale online. Nell'adattare gli scenari di Adam, si raccomanda alle organizzazioni di integrare le minacce informatiche più recenti e specifiche del territorio. Nell'analisi delle truffe, le sue storie possono includere imitazioni dei servizi di consegna locali o di piattaforme popolari, che Adam esamina con coerenza, mantenendo così la propria funzione di analista silenzioso ma perspicace.

3.1.3. Strategie di integrazione istituzionale e formati flessibili

Le istituzioni di educazione non formale, i centri giovanili, le biblioteche e le organizzazioni non governative possono integrare con flessibilità il materiale formativo «YouTHink» nelle proprie attività quotidiane. I portatori di interesse che desiderano utilizzare gli scenari ramificati e i compiti interattivi possono registrarsi e adattare le risorse della piattaforma, organizzando diversi tipi di sessione in base alle proprie capacità tecniche e alla disponibilità degli operatori giovanili. Per garantire il massimo coinvolgimento, si raccomanda alle istituzioni di scegliere uno dei tre formati di adattamento.

Il modello di sessione intensiva o «Sprint» per campi estivi e hackathon

È un formato continuo e dinamico di 180 minuti, ideale per eventi in presenza o campi. L'operatore giovanile agisce come facilitatore attivo, guidando il gruppo lungo l'intero processo, dalla breve presentazione animata del problema fino al compito creativo pratico. Invece di una preparazione preliminare, gli adolescenti dedicano 60 minuti sul posto a una sfida di creazione di contenuti digitali. Per esempio, esplorando lo scenario «La trappola dell'amicizia virtuale», possono usare gli strumenti di Canva per creare una strategia personale dei confini digitali che rifletta l'archetipo di Lukas e presentarla subito al gruppo. In questo contesto è particolarmente importante valorizzare le differenze di età: i partecipanti più grandi, di 18-19 anni, sono incoraggiati a condividere nei forum Moodle osservazioni più mature e basate sull'esperienza, dalle quali i quattordicenni imparano naturalmente, creando una rete sostenibile di apprendimento tra pari.



Il modello di apprendimento autonomo per spazi giovanili aperti e biblioteche

Questo formato è pensato per gli spazi nei quali gli adolescenti trascorrono il tempo libero senza una struttura rigida. Il personale della biblioteca o il mentor non deve condurre una lezione: la funzione principale è mettere a disposizione l'attrezzatura informatica e indirizzare i giovani verso l'ambiente di apprendimento «YouTHink». Gli studenti affrontano autonomamente i moduli scelti, completano le attività dei video interattivi H5P e svolgono i test. Il sistema funziona secondo un principio di valutazione automatizzata, per cui, una volta raggiunto il 75% di risposte corrette nel test finale, la piattaforma genera automaticamente un certificato. Ciò consente ai giovani, per esempio, di sperimentare in autonomia simulazioni per riconoscere i deepfake ispirate all'archetipo di Adam, senza imporre agli operatori giovanili alcun carico aggiuntivo di valutazione.

Il formato di apprendimento blended («classe capovolta») per attività continuative

Quando le organizzazioni realizzano programmi continuativi della durata di diversi mesi, è più efficace applicare il modello della classe capovolta. Gli adolescenti accedono autonomamente da casa alla piattaforma Moodle, esaminano la teoria attraverso libri interattivi H5P e affrontano scenari decisionali ramificati. Durante l'incontro in presenza, tutto il tempo è dedicato esclusivamente a discussioni più approfondite sulle manipolazioni mediatiche e alla realizzazione del compito digitale principale, massimizzando così il valore dell'interazione dal vivo con un'efficienza ottimale.

Responsabilità amministrativa e protezione dei dati

Responsabilità amministrativa e protezione dei dati Indipendentemente dal formato scelto, quando si organizza una formazione al di fuori dell'ambito del progetto originale, i portatori di interesse devono conoscere approfonditamente le linee guida metodologiche per i mentor. In conformità con la normativa vigente nel rispettivo Paese, gli organizzatori devono ottenere il consenso ufficiale dei genitori o tutori affinché i minorenni possano registrarsi e utilizzare la piattaforma Moodle «YouTHink», garantendo così la rigorosa applicazione dei requisiti di protezione dei dati personali.

3.1.4. Modularità e sinergia con gli strumenti di ia

L'architettura formativa è modulare e consente un percorso di apprendimento personalizzato. Le organizzazioni non sono obbligate a utilizzare l'intero corso: possono selezionare e integrare soltanto le sfide più pertinenti in un dato momento, per esempio il solo modulo di Lukas sull'uso sano della tecnologia. Inoltre, questa struttura aperta incoraggia naturalmente i portatori di interesse ad aggiornare autonomamente il materiale didattico con strumenti contemporanei di intelligenza artificiale generativa. Per creare nuove situazioni visive, audio o video possono essere utilizzate liberamente piattaforme come Canva Magic Studio, HeyGen, per la sintesi video dei personaggi, o Suno, per generare colonne sonore, assicurando che il materiale rifletta sempre le tendenze tecnologiche più recenti e resti visivamente e interattivamente attraente per la Generazione Z.

3.1.5. Espansione etica, sicurezza dei dati e conformità alle norme dell'ue

Ampliando il modello «YouTHink» e modificando autonomamente i contenuti formativi, le organizzazioni entrano nel delicato ambito dell'etica digitale. Poiché nei compiti pratici vengono utilizzati attivamente strumenti di intelligenza artificiale generativa, i portatori di interesse devono garantire la conformità al Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR) e all'AI Act



dell'Unione europea. Questi standard sono essenziali per tutelare la privacy dei minorenni e coltivare una cultura della resilienza digitale.

Per garantire la cybersicurezza e il rispetto del GDPR, gli operatori giovanili e gli educatori non devono in alcun caso utilizzare dati biometrici reali - come fotografie o registrazioni audio - di studenti reali nella creazione di nuove simulazioni interattive con piattaforme quali HeyGen, ElevenLabs o altre soluzioni esterne. Tutti gli esempi di truffe, furti d'identità o deepfake, che saranno poi analizzati durante la formazione da personaggi come Adam, devono essere generati esclusivamente a partire da dati sintetici di persone inesistenti. In questo modo si sviluppa il pensiero critico e analitico nei centri giovanili, eliminando al contempo ogni rischio di fuga di dati o uso improprio ai danni degli adolescenti.

Quando si creano o aggiornano contenuti con piattaforme di IA - per esempio generando elementi visivi con Canva Magic Studio, colonne sonore con Suno o testi con ChatGPT e Copilot - deve essere rispettato il principio di trasparenza previsto dall'AI Act. Le organizzazioni devono assumersi la responsabilità dei contenuti sintetici e identificarli chiaramente. La buona pratica stabilita dalla metodologia «YouTHink» richiede l'inserimento di una dichiarazione standardizzata alla fine di ogni scenario aggiornato, nelle note di un video interattivo o di un libro digitale. La dichiarazione deve specificare quali modelli di IA sono stati usati per modificare il contenuto e confermare che il materiale è stato sottoposto a contestualizzazione e valutazione etica da parte di una persona.

Anche la tutela del diritto d'autore e della proprietà intellettuale richiede particolare attenzione. Le linee guida metodologiche YouTHink e i materiali formativi originali sono messi a disposizione con licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale-CondividiAlloStessoModo (CC BY-NC-SA). Tale licenza consente a organizzazioni giovanili, scuole, educatori e altri stakeholder di copiare, distribuire, tradurre, adattare e sviluppare ulteriormente i materiali per finalità educative non commerciali.

Quando riutilizzano o adattano i materiali YouTHink, gli utenti devono:

- riconoscere chiaramente il progetto YouTHink e gli autori originali o i partner di progetto;
- fare riferimento alla licenza CC BY-NC-SA applicabile;
- indicare se il materiale originale è stato tradotto, modificato o ampliato;
- utilizzare il materiale esclusivamente per finalità non commerciali; e
- distribuire le versioni adattate con la stessa licenza CC BY-NC-SA.

Anche la tutela del diritto d'autore e della proprietà intellettuale richiede attenzione. Quando si modificano le storie dei personaggi e si aggiungono nuovi elementi visivi, è incoraggiato l'uso di risorse esenti da royalty provenienti da piattaforme affidabili, oppure la chiara attribuzione della paternità dei contenuti distribuiti con licenze Creative Commons.

La licenza Creative Commons si applica esclusivamente ai contenuti originali prodotti dal progetto YouTHink. Fotografie, illustrazioni, video, musica, font, loghi e altri materiali di terzi possono essere soggetti a condizioni di licenza separate e non devono essere riutilizzati senza aver verificato l'autorizzazione o una licenza adeguata. Quando si aggiungono nuovi elementi visivi o audiovisivi, le organizzazioni dovrebbero utilizzare contenuti originali, risorse royalty-free autorizzate,



materiali di pubblico dominio o contenuti resi disponibili con licenze aperte compatibili. Ove richiesta l'attribuzione, devono essere indicati autore, fonte e licenza pertinenti.

I contenuti generati con intelligenza artificiale possono essere incorporati soltanto quando il loro utilizzo è consentito dalle condizioni della piattaforma pertinente e non viola il diritto d'autore, i diritti relativi ai dati personali o altri diritti di terzi. I contenuti generati o modificati tramite IA devono essere chiaramente identificati, revisionati da una persona e documentati in conformità ai requisiti di trasparenza descritti sopra. Anche il nome YouTHink, l'identità visiva e i loghi del progetto devono essere utilizzati nel rispetto delle linee guida sull'identità visiva del progetto e non devono far intendere un'approvazione ufficiale di una risorsa modificata in modo indipendente.

3.1.6. Ecologia digitale e pratiche sostenibili

Il sesto elemento della metodologia «YouTHink» richiede di integrare standard di sostenibilità ed ecologia digitale nelle attività organizzative. Nell'applicare questo modello educativo in nuove istituzioni, i portatori di interesse sono incoraggiati ad adottare non soltanto i contenuti tecnologici o narrativi, ma anche una cultura «verde» complessiva.

Nella replica della formazione pilota o nell'organizzazione di eventi di disseminazione, si sottolinea il completo abbandono dei documenti stampati. Tutte le linee guida metodologiche e i materiali formativi devono essere creati, conservati e trasmessi digitalmente nel cloud. Sulla piattaforma Moodle, i tradizionali certificati cartacei sono interamente sostituiti da badge di completamento generati automaticamente.

Durante incontri in presenza, laboratori creativi o campi, gli organizzatori devono attenersi ai principi Zero Waste. Ciò significa rifiutare i prodotti in plastica monouso, mettere a disposizione contenitori comodi per la raccolta differenziata e promuovere direttamente la consapevolezza ecologica tra gli adolescenti. Nella pianificazione del catering occorre privilegiare alimenti locali, stagionali, vegetariani o vegani, controllando rigorosamente il rischio di spreco alimentare. Se centri giovanili o scuole decidono di motivare gli adolescenti con regali o souvenir materiali, questi devono essere realizzati esclusivamente con materiali riciclati.

3.1.7. Valutazione del cambiamento delle conoscenze e raccolta dei feedback

Nell'organizzare la formazione, le istituzioni e gli operatori giovanili svolgono un ruolo importante nella misurazione dell'effettivo impatto educativo sul gruppo target. I portatori di interesse devono garantire che sia gli adolescenti sia gli educatori compilino questionari di valutazione standardizzati prima e dopo le sessioni formative. Questo strumento consente di misurare oggettivamente come siano cambiate le capacità dei partecipanti di riconoscere deepfake, notizie false e insidie dell'ingegneria sociale, e quanto sia cresciuta la loro fiducia nel creare contenuti in modo sicuro e responsabile.

Il feedback qualitativo e quantitativo è di importanza decisiva per la garanzia della qualità: l'obiettivo è che almeno l'80% dei partecipanti alla formazione pilota compili i questionari, assicurando così l'affidabilità statistica. I dati raccolti sono utilizzati non soltanto per i report di progetto, ma anche per migliorare direttamente i contenuti, consentendo al corso «YouTHink» di adattarsi con flessibilità alle tendenze digitali in evoluzione e ai bisogni degli adolescenti.



3.2. Canali di disseminazione e piattaforme di relazioni pubbliche

Il trasferimento efficace del modello «YouTHink» non si limita alla realizzazione della formazione in un'aula fisica o virtuale: le istituzioni che adottano la metodologia devono diventare ambasciatrici attive della cultura dell'alfabetizzazione mediatica nello spazio digitale. Per garantire una comunicazione internazionale uniforme e promuovere il coinvolgimento organico degli adolescenti, a tutte le organizzazioni che adattano il programma sono fornite indicazioni chiare sull'identità visiva e sul networking.

Uno degli elementi più importanti per creare una rete giovanile europea comune consiste nell'adesione dei portatori di interesse alla comunità Instagram ufficiale del progetto e nell'integrazione, in ogni comunicazione esterna, degli hashtag obbligatori - in particolare #YouTHinkChallenge - e dell'account ufficiale @YouTHinkProject. I portatori di interesse sono incoraggiati non soltanto a seguire le notizie del progetto e a pubblicare momenti delle formazioni o dei campi, ma anche a motivare gli adolescenti a condividere i risultati dei propri compiti pratici di «Learning by Doing». Per esempio, dopo aver completato con Lukas il modulo sull'identità digitale positiva, i partecipanti pubblicano sui propri account Instagram, generalmente nelle Storie, le creazioni autentiche non alterate da filtri, aggiungendo l'hashtag indicato e taggando @YouTHinkProject. Questo meccanismo di disseminazione virale, che indirizza il traffico verso il profilo centrale del progetto, consente di monitorare l'impatto reale del progetto su scala internazionale e attira naturalmente l'attenzione dei coetanei.

Nella preparazione di inviti alle formazioni, comunicati stampa o contenuti grafici per i social media, le organizzazioni devono mantenere un'estetica «Young Adult» matura ed evitare animazioni infantili che potrebbero allontanare il gruppo target di 14-19 anni. Nella comunicazione si raccomanda di utilizzare i volti riconoscibili del progetto, ad esempio integrando nell'annuncio dell'evento il personaggio di Adam, che osserva con scetticismo notizie intriganti ma false.



ALLEGATI

Allegato 1. Modulo di consenso dei genitori / tutori

[Logo dell'organizzazione che realizza la formazione]

CONSENSO DEI GENITORI / TUTORI ALLA PARTECIPAZIONE DI UN MINORE AL PROGETTO «YOUTHINK» E AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

«YouTHink» (progetto n. 2024-1-LT02-KA220-YOU-000251256) è un'iniziativa finanziata dal programma Erasmus+ dell'Unione europea, volta a sviluppare l'alfabetizzazione mediatica e il pensiero critico dei giovani tra 14 e 19 anni. Attraverso la piattaforma interattiva di apprendimento Moodle, i giovani parteciperanno a simulazioni pratiche e impareranno a riconoscere disinformazione, ingegneria sociale e contenuti generati dall'intelligenza artificiale.

Dati del partecipante minorenni:

Nome e cognome: _____

Data di nascita: _____

Leggere attentamente le sezioni seguenti e confermare il consenso selezionando le caselle:

☐ Registrazione e lavoro sulla piattaforma Moodle* Acconsento alla partecipazione di mio/a figlio/a (o del minore affidato) alla formazione «YouTHink», composta da sessioni in presenza (o blended) e attività nello spazio digitale. Confermo che nome, cognome e indirizzo e-mail di mio/a figlio/a possano essere trattati per creare un account personale nell'ambiente di apprendimento Moodle. Tali dati saranno utilizzati esclusivamente per monitorare i progressi di apprendimento e generare un certificato personalizzato al completamento del corso.

☐ Valutazione dell'impatto della formazione (questionari)* Acconsento alla compilazione, da parte di mio/a figlio/a, dei questionari di valutazione delle conoscenze e competenze di alfabetizzazione mediatica prima dell'inizio e dopo la conclusione della formazione. Comprendo che tali dati saranno anonimizzati e utilizzati esclusivamente per l'analisi statistica dell'efficacia complessiva della metodologia formativa e degli indicatori di impatto del progetto.

☐ Consenso a fotografie e riprese video (facoltativo) Per divulgare i risultati del progetto e condividere buone pratiche in Europa, durante la formazione e gli eventi conclusivi potranno essere effettuate fotografie e riprese video. Acconsento all'uso dell'immagine di mio/a figlio/a o del minore affidato, in fotografie e video, sul sito del progetto, sui social network (ad esempio Instagram e Facebook) e sulle piattaforme ufficiali di disseminazione degli organizzatori.

Diritti e protezione dei dati: tutti i dati personali sono trattati nel rispetto del Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR). I dati saranno conservati soltanto per il periodo richiesto dalle norme della Commissione europea in materia di amministrazione e audit dei progetti. È possibile richiedere in qualsiasi momento l'accesso ai dati trattati, la loro rettifica o cancellazione, scrivendo all'indirizzo e-mail: [Inserire indirizzo e-mail].

Nome e cognome del genitore / tutore: _____

Firma: _____

Data: _____

* Campi obbligatori da compilare affinché il minore possa partecipare alla formazione del progetto «YouTHink».



Allegato 2. Questionario YouTHink pre-formazione per i giovani

Prima di immergerti negli scenari YouTHink, dedica circa 10 minuti alla compilazione di questo breve questionario. Il suo scopo è aiutarci a comprendere quali temi ti interessano maggiormente e quali competenze di resilienza digitale possiedi già.

Le risposte saranno utilizzate esclusivamente per le finalità di ricerca del progetto YouTHink e analizzate soltanto in forma anonima e aggregata, a livello delle formazioni pilota in Lituania, Portogallo, Italia, Slovenia e Svizzera. Il questionario non influisce in alcun modo sui tuoi voti scolastici o sulla possibilità di completare lo scenario. Non esistono opinioni sbagliate: rispondi nel modo più sincero possibile!

PARTE I: Dati del profilo

Età:

- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

Genere:

- Ragazza
- Ragazzo
- Preferisco non dichiarare

Paese

- Lituania
- Portogallo
- Slovenia
- Italia
- Svizzera
- Altro

- Altro Luogo in cui vivi:

- Area metropolitana, per esempio una capitale o un grande centro regionale
- Città / centro distrettuale
- Area remota, per esempio piccolo centro, villaggio o abitazione isolata

In media, quante ore al giorno trascorri online?

- Fino a 2 ore
- 2-4 ore
- 4-6 ore
- Più di 6 ore



PARTE II: Come valuti le tue competenze digitali?

BLOCCO A: SE HAI SCELTO SCENARI SU FALSIFICAZIONI DELL'IA, DEEPFAKE O FILTRI SULLA PIATTAFORMA, CON LE STORIE DI EMA, ADAM O LUKAS

Affermazione	1	2	3	4	5
Sono in grado di riconoscere le notizie false online.					
Riconosco quando un'immagine o un video è stato falsificato / manipolato.					
Comprendo i principi in base ai quali l'intelligenza artificiale genera testi o fotografie.					
Prima di condividere informazioni online, ne verifico sempre la fonte e i fatti.					
Comprendo come funzionano gli algoritmi dei social media nel selezionare i contenuti per il mio feed.					
Mi sento sicuro/a nel valutare se un'informazione online è affidabile.					

PARTE III: Situazioni e concetti di resilienza digitale

Che cos'è una notizia falsa?

- Qualsiasi notizia che esprime un'opinione con cui non sono d'accordo.
- Un'informazione fuorviante o interamente inventata, creata e diffusa intenzionalmente.
- Tutte le notizie pubblicate dalle persone sui social network.
- Non lo so.

Quale descrizione rappresenta meglio un deepfake?

- Un account personale sottratto e bloccato dagli hacker.
- Una registrazione video o audio generata dall'intelligenza artificiale che riproduce il comportamento reale di una persona esistente.
- Un virus informatico diffuso attraverso falsi negozi online.
- Non lo so.

Quale fonte di informazione online è solitamente la più affidabile?



- Un post anonimo in un gruppo locale su Discord o Facebook.
- Una testata giornalistica ufficiale verificata da giornalisti ed editor professionisti.
- Un influencer popolare che condivide considerazioni personali.
- Una catena di messaggi che gli amici inoltrano tra loro su larga scala.

Qual è la cosa più importante da fare prima di condividere online un'informazione interessante?

- Condividerla subito, finché la notizia è ancora «calda» e rilevante.
- Valutare i fatti, controllare la fonte primaria e verificarne l'affidabilità.
- Chiedere agli amici in una chat di gruppo se ci credono.
- Nulla, perché della correttezza dell'informazione risponde chi l'ha scritta per primo.

Come dovremmo valutare i contenuti generati dall'intelligenza artificiale (IA)?

- Fidarsi sempre ciecamente, perché le macchine non commettono errori umani.
- Non fidarsi mai ed evitare completamente di utilizzarli.
- Valutarli criticamente, verificando i fatti e le possibili «allucinazioni» algoritmiche.
- Condividerli automaticamente, perché rappresentano una tendenza tecnologica moderna.

Quale opzione è un esempio di ingegneria sociale?

- L'analisi delle previsioni del tempo su un portale digitale.
- Un'e-mail ingannevole di phishing che cerca di sottrarre le tue credenziali di accesso.
- Un articolo educativo sulla cybersicurezza pubblicato sul sito di una scuola.
- Un gioco online a cui partecipi insieme agli amici.

Perché le piattaforme di social media utilizzano gli algoritmi?

- Per consigliarti i contenuti che ti interessano di più e trattenerti sulla piattaforma.
- Per eliminare automaticamente tutti i video caricati dai giovani.
- Per aiutare gli utenti a imparare più rapidamente a programmare siti web.
- Non lo so.

Che cos'è la disinformazione?

- Un'informazione errata condivisa per sbaglio, senza intenzione di causare danni.
- Dati basati su ricerche scientifiche ed esperimenti.
- Notizie verificate professionalmente e confermate ufficialmente.
- Contenuti educativi inseriti nell'ambiente Moodle.

Quale segnale può rivelare che un contenuto visto online è manipolato o falso?

- Un titolo sensazionalistico e scioccante, creato per attirare clic.
- L'assenza di una fonte ufficiale o dell'autore dell'informazione.
- Un linguaggio eccessivamente emotivo, pensato per provocare rabbia o paura.
- Tutti i segnali precedenti.

Che cosa dovresti fare se non sei del tutto sicuro/a che una notizia trovata online sia vera?



- Condividerla comunque: se è falsa, gli amici la correggeranno nei commenti.
- Verificare l'informazione consultando diverse fonti indipendenti e affidabili.
- Smettere completamente di leggere notizie e cancellarsi dalle piattaforme.
- Fidarsi ciecamente del primo commento scritto sotto quel post.

Grazie per il tempo dedicato! Buona fortuna nella risoluzione degli scenari.

Nota per gli organizzatori:

Gli elementi del questionario sono distribuiti in base agli scenari e alle informazioni specifiche che offriranno durante l'analisi:

Contenuti generati dall'IA e falsificazioni. Le domande 7, 10 e 14 verificano direttamente se i giovani comprendono teoricamente i modelli generativi e sanno individuare le tracce lasciate dai contenuti sintetici. Questi dati mostreranno il livello di preparazione iniziale per missioni quali «Qualcosa non torna», «Trappole dell'IA sui social media», «Capolavoro... o macchina?» e «Come l'IA ha rubato il mio stile», nelle quali i protagonisti devono valutare falsificazioni o risolvere dilemmi sulla paternità dei contenuti prodotti dall'IA.

Alfabetizzazione informativa e valutazione delle fonti. Le domande 6, 8, 9 e 15 misurano la profondità iniziale del pensiero critico. Mostrano se i giovani sanno distinguere i fatti dalle opinioni, svolgere ricerche più approfondite e confrontare le fonti. Ciò è direttamente correlato agli scenari «Safari delle fonti» e «Fai scoppiare la tua bolla», dedicati alla verifica dei fatti online e alle camere dell'eco create dagli algoritmi.

Cybersicurezza e ingegneria sociale. Le domande 11 e 14 verificano la resilienza dei giovani agli attacchi psicologici usati dai truffatori online, che manipolano l'autorità, l'urgenza o la promessa di guadagni economici. Le risposte aiuteranno a individuare le vulnerabilità prima di iniziare moduli quali «La falsa borsa di studio», «Non farti ingannare», «Dacci i soldi» e «Shopping online simulato», nei quali Kristy e Adam incontrano e-mail di phishing ingannevoli o falsi negozi online.

Impronta digitale e protezione dei dati. Le restanti indicazioni sulle regole di privacy e sulla condivisione online mostrano come gli adolescenti gestiscono i propri dati personali. Questo blocco aiuta a valutare la preparazione iniziale per moduli quali «Tutto pubblico... sempre» o «La trappola dell'amicizia virtuale», nei quali i personaggi affrontano la persistenza dell'identità digitale e la definizione di confini personali online.

Nel report iniziale della formazione pilota sarà quindi possibile vedere chiaramente, per esempio, che il XX% dei partecipanti comprende perfettamente le notizie false, mentre il YY% non comprende affatto i meccanismi dell'ingegneria sociale sulle piattaforme di gioco.

Allegato 3. Questionario YouTHink post-formazione per i giovani

Congratulazioni per aver superato con successo le sfide di «YouTHink» e rafforzato la tua immunità digitale! Questo questionario finale riflette il percorso appena compiuto. Aiuterà il gruppo di progetto a valutare oggettivamente l'efficacia della formazione e a verificare se le competenze dei partecipanti sono cambiate.

Dedica circa 10 minuti alla compilazione di questo breve questionario.

Le risposte saranno utilizzate esclusivamente per le finalità di ricerca del progetto YouTHink e analizzate soltanto in forma anonima e aggregata, a livello delle formazioni pilota in Lituania, Portogallo, Italia, Slovenia e Svizzera. Il questionario non influisce in alcun modo sui tuoi voti scolastici o sulla possibilità di completare lo scenario. Non esistono opinioni sbagliate: rispondi nel modo più sincero possibile!

Grazie per il tuo tempo!



PARTE I: PROFILO DEL PARTECIPANTE

Età:

- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19

Genere:

- Ragazza
- Ragazzo
- Preferisco non dichiarare

Paese

- Lituania
- Portogallo
- Slovenia
- Italia
- Svizzera
- Altro

- Altro Luogo in cui vivi:

- Area metropolitana, per esempio una capitale o un grande centro regionale
- Città / centro distrettuale
- Area remota, per esempio piccolo centro, villaggio o abitazione isolata

PARTE II: Come sono cambiate le tue competenze dopo la formazione?

Quali moduli o scenari hai completato sulla piattaforma «YouTHink»? Seleziona tutte le opzioni pertinenti.

- Moduli su falsificazioni dell'IA, deepfake o filtri, con le storie di Ema, Adam o Lukas
- Moduli su sicurezza digitale, truffatori online, trappole delle piattaforme di gioco o false borse di studio
- Moduli su benessere digitale, dipendenza dalle app o gestione del tempo
- Moduli su algoritmi dei social media, bolle informative o pubblicità occulta Indica quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni: 1 - Per niente d'accordo, 2 - Poco d'accordo, 3 - Né d'accordo né in disaccordo, 4 - Abbastanza d'accordo, 5 - Completamente d'accordo.

BLOCCO A: SE HAI SCELTO SCENARI SU FALSIFICAZIONI DELL'IA, DEEPFAKE O FILTRI SULLA PIATTAFORMA, CON LE STORIE DI EMA, ADAM O LUKAS

BLOCCO A: SE HAI SCELTO SCENARI SU FALSIFICAZIONI DELL'IA, DEEPFAKE O FILTRI SULLA PIATTAFORMA, CON LE STORIE DI EMA, ADAM O LUKAS



Sono in grado di individuare rapidamente deepfake visivi o audio online.

(1 2 3 4 5)

Comprendo dove si trova il confine tra l'uso creativo degli strumenti di IA e l'appropriazione dello stile di un altro autore.

(1 2 3 4 5)

BLOCCO B: SE HAI SCELTO SCENARI SU SICUREZZA DIGITALE, TRUFFE E INSIDIE ONLINE, CON LE STORIE DI ADAM E KRISTY

So come funziona l'ingegneria sociale e come i truffatori manipolano le emozioni, facendo leva su urgenza, paura o curiosità.

(1 2 3 4 5)

Sono in grado di verificare autonomamente l'affidabilità di un'e-mail o di un sito sospetto prima di inserire i miei dati.

(1 2 3 4 5)

BLOCCO C: SE HAI SCELTO SCENARI SU BENESSERE DIGITALE E DIPENDENZA DALLE APP, CON LA STORIA DI LUKAS

Riconosco gli elementi di gamification con cui le app cercano di mantenere la mia attenzione sullo schermo il più a lungo possibile.

(1 2 3 4 5)

So applicare strategie specifiche di igiene digitale per proteggere il mio ritmo del sonno e il riposo.

(1 2 3 4 5)

(1 2 3 4 5) BLOCCO D: SE HAI SCELTO SCENARI SU ALGORITMI, BOLLE INFORMATIVE E PUBBLICITÀ OCCULTA, CON LE STORIE DI KRISTY ED EMA

Comprendo come gli algoritmi dei social media personalizzano il mio feed e creano «camere dell'eco».

(1 2 3 4 5)

Sono in grado di riconoscere la pubblicità occulta o i falsi contenuti generati dall'IA nei feed degli influencer.

(1 2 3 4 5)

PARTE III: Valutazione delle conoscenze acquisite

In questa sezione, seleziona la singola risposta che ritieni più corretta.

Immagina questa situazione: in un canale Discord o tramite Insta Direct ricevi un messaggio da un profilo che sembra appartenere al dirigente della tua scuola o a un noto influencer. Ti viene chiesto con urgenza di inviare la password della tua e-mail o un codice di accesso, perché «è in corso un controllo urgente del sistema relativo a un premio che hai vinto». Che cosa fai?

- - Invio subito ciò che viene richiesto: dopotutto mi scrive una persona famosa e non voglio rovinare il rapporto o perdere un'opportunità.
- - Mi fermo: non rispondo al messaggio, ma chiedo ad amici o insegnanti, tramite Messenger o di persona, se hanno ricevuto qualcosa di simile; soltanto dopo prendo una decisione.



- Ignoro il messaggio e chiudo l'app: non mi interessa chi scrive e lascio che gli altri se ne occupino da soli.

Che cosa pensi dell'uso di strumenti di IA, come ChatGPT, Gemini o Canva Magic, per svolgere i compiti o creare contenuti per i social network?

- Sono una salvezza assoluta: copio il testo o l'immagine generati dall'IA e li carico come opera originale mia, perché tanto nessuno noterà la differenza.
- Sono un valido aiuto per generare idee o impostare una struttura, ma verifico personalmente tutti i fatti e indico che l'IA ha contribuito al lavoro.
- L'IA crea meglio degli esseri umani, quindi dovremmo abbandonare completamente la scrittura o il disegno autonomi e generare qualsiasi cosa su larga scala.

Nel tuo feed di TikTok o Instagram inizia a diffondersi rapidamente un video scandaloso nel quale il sindaco della tua città o un artista popolare dice cose completamente assurde. I tuoi amici stanno già condividendo il post con la didascalia «terribile!». Che cosa fai?

- Lo condivido anch'io, per non restare indietro rispetto alla tendenza e ottenere visualizzazioni e reazioni dai coetanei.
- Prima di premere «condividi», osservo attentamente il movimento delle labbra della persona e il suono della voce, cerco le parole chiave su Google e controllo che cosa scrivono le principali testate giornalistiche.
- Scrivo un commento arrabbiato sotto il post oppure lo ignoro senza verificare se sia vero o falso.

Hai notato che lo scorrimento serale sul telefono o le partite notturne al computer hanno completamente alterato il tuo ritmo del sonno: al mattino ti senti come uno zombie. Che cosa cambi nella tua vita quotidiana?

- Non cambio nulla, perché gli algoritmi e le notifiche delle app sono progettati in modo tale che la mia forza di volontà è semplicemente troppo debole per resistere.
- Attivo limiti al tempo trascorso davanti allo schermo, disattivo le notifiche non essenziali e, un'ora prima di dormire, metto il telefono dall'altra parte della stanza o in un cassetto.
- Adotto misure radicali: elimino completamente tutti i miei account e inizio a usare un telefono con tastiera.

PARTE IV: Valutazione della qualità della formazione e della piattaforma

Quali attività sulla piattaforma «YouTHink» ti hanno aiutato maggiormente a comprendere i temi e a non annoiarti? Puoi scegliere più opzioni.

- Le storie in cui potevo scegliere al posto dei personaggi, Ema, Kristy, Lukas o Adam, e vedere a quali conseguenze conducevano le decisioni.
- I video che si interrompevano automaticamente per presentare brevi compiti o domande.
- I libri e le guide digitali nei quali occorreva cercare informazioni nascoste.
- La ricerca del «codice di fuga» necessario per sbloccare il certificato.

Che cosa è stato più difficile o ti ha causato maggiore stress durante la formazione pilota? Scegli una sola opzione principale.

- Problemi tecnici: l'ambiente Moodle si bloccava, le attività erano lente o la connessione internet continuava a interrompersi.



- La ricerca del codice nascosto di 4 cifre: era troppo difficile da trovare oppure il sistema non lo accettava.
- Il compito creativo pratico, per esempio l'uso di Canva o di strumenti di IA esterni a Moodle.
- La gestione del tempo: era difficile mantenere la concentrazione e completare tutte le attività nel tempo assegnato.
- Tutto si è svolto in modo perfettamente fluido e non ho incontrato alcuna difficoltà.

Come valuti la scelta del compito creativo pratico? La domanda mira a valutare la differenziazione tra i livelli «Explorer» e «Pro».

- Ho scelto il livello «Explorer», più semplice, per esempio creando un poster in Canva: il compito era chiaro e perfettamente adatto alle mie capacità.
- Ho scelto il livello «Pro», più difficile, per esempio con esperimenti mediante strumenti di IA: è stata una sfida, ma proprio per questo l'ho trovata molto interessante.
- Il compito mi è sembrato troppo difficile, indipendentemente dal livello che avrei scelto.
- Il compito era troppo semplice e noioso; mi aspettavo qualcosa di più sostanzioso.

Quale consiglio o breve messaggio daresti a un amico affinché non cada nelle trappole dei truffatori online o nelle manipolazioni dei social media?

[Il giovane inserisce qui il proprio testo]

Tra ciò che hai imparato nella formazione, che cosa ti sembra più utile applicare nella vita quotidiana, mentre scorri TikTok o Instagram, giochi o usi strumenti di IA?

[Il giovane inserisce qui il proprio testo]

Grazie per il tuo tempo!

Allegato 4. Questionario di valutazione per operatori giovanili / mentor

Grazie per aver partecipato alla formazione pilota YouTHink in qualità di operatore giovanile, mentor, educatore o facilitatore.

Lo scopo del questionario è valutare qualità, pertinenza, usabilità e potenziale impatto del curriculum, dei materiali formativi e dell'ambiente di apprendimento online di YouTHink.

Il vostro feedback professionale è essenziale per valutare se i risultati del progetto sostengono efficacemente l'educazione all'alfabetizzazione mediatica e possono essere integrati con successo nel lavoro giovanile e nelle attività di apprendimento non formale.

Fornite una valutazione sincera basata sull'esperienza maturata durante la formazione pilota.

La compilazione del questionario richiede circa 10 minuti.

Tutte le risposte saranno trattate in modo riservato e usate esclusivamente per la valutazione del progetto, la gestione della qualità e la rendicontazione formale. Nei report finali non sarà pubblicato alcun nome personale.

PARTE I: PROFILO ORGANIZZATIVO

Paese rappresentato:



- Lituania
- Portogallo
- Slovenia
- Italia
- Svizzera

In quale formato avete realizzato le attività pilota di «YouTHink»?

- Modello in presenza, in aula, centro giovanile o biblioteca
- Modello a distanza / asincrono, con lavoro autonomo dei giovani da casa
- Modello blended, con teoria su Moodle da casa e compito creativo / riflessione in presenza

Con quale fascia di età avete lavorato principalmente durante la formazione? È possibile scegliere più opzioni.

- 14-15 anni
- 16-17 anni
- 18-19 anni

PARTE II: Valutazione del programma formativo e della metodologia

Valutate le seguenti affermazioni su questa scala: 1 - Per niente d'accordo, meno del 20%; 2 - Poco d'accordo, meno del 50%; 3 - Neutrale, 50-79%; 4 - Abbastanza d'accordo, 80-89%; 5 - Completamente d'accordo, 90-100%.

Affermazione	1	2	3	4	5
Il materiale metodologico e gli scenari sono facilmente adattabili alle attività quotidiane di educazione non formale con i giovani svolte dalla mia organizzazione.					
Le relazioni tra i quattro personaggi, Ema, Kristy, Lukas e Adam, hanno aiutato i giovani a partecipare emotivamente con maggiore facilità ai problemi analizzati.					
Le trame degli scenari riflettono con precisione le minacce digitali - deepfake, manipolazioni e truffe online - realmente incontrate dagli adolescenti nei feed dei social media.					
La differenziazione dei compiti pratici nei livelli Explorer (A) e Pro (B) ha aiutato a gestire con successo, in un'unica sessione, un gruppo con età o competenze digitali diverse.					



Lo stile visivo e le illustrazioni dei materiali Young Adult (YA) erano perfettamente adatti all'età degli adolescenti: i contenuti non risultavano né troppo infantili né troppo accademici.

PARTE III: Usabilità della piattaforma e moderazione

Valutate le seguenti affermazioni su questa scala: 1 - Per niente d'accordo, meno del 20%; 2 - Poco d'accordo, meno del 50%; 3 - Neutrale, 50-79%; 4 - Abbastanza d'accordo, 80-89%; 5 - Completamente d'accordo, 90-100%.

Affermazione	1	2	3	4	5
Il funzionamento tecnico degli strumenti interattivi, per esempio i video con pause e gli scenari ramificati, nell'ambiente Moodle è stato fluido e non ha creato ostacoli all'apprendimento autonomo dei giovani.					
La struttura dei forum di discussione Moodle ha reso agevole moderare le riflessioni degli adolescenti e ha incoraggiato i partecipanti più grandi a condividere considerazioni più mature con i più giovani.					
L'elemento gamificato - la ricerca del codice nascosto nel materiale teorico - ha aumentato l'attenzione e la motivazione degli adolescenti a completare i compiti.					
Il modello di apprendimento esperienziale «Learning by Doing», nel quale i giovani hanno creato prodotti propri usando strumenti esterni, come Canva e applicazioni di IA, è particolarmente adatto alla cultura dell'educazione non formale.					

PARTE IV: Osservazione dell'impatto sui giovani

Valutate le seguenti affermazioni su questa scala: 1 - Per niente osservato, meno del 20%; 2 - Poco osservato, meno del 50%; 3 - Neutrale, 50-79%; 4 - Poco osservato, 80-89%; 5 - Per niente osservato, 90-100%.

Affermazione	1	2	3	4	5



Durante la sessione, i giovani hanno iniziato a porre domande ad alta voce e a esprimere dubbi sull'affidabilità delle fonti prima di premere il pulsante di condivisione.					
I giovani sono stati in grado di individuare autonomamente specifici elementi di gamification o algoritmi di IA con cui le app cercano di manipolare la loro attenzione.					
Durante i compiti creativi, i giovani hanno dimostrato di comprendere l'uso responsabile dell'IA e i confini della paternità dei contenuti, per esempio negli scenari di Lukas e Adam.					

PARTE V: Domande aperte per il miglioramento della qualità

Quali scenari specifici, attività interattive o storie dei personaggi hanno generato il maggiore coinvolgimento tra i giovani durante la formazione pilota e perché?

[Risposta aperta del mentor]

Quali problemi tecnici specifici della piattaforma, imprecisioni nella traduzione o attività poco chiare avete notato e ritenete necessario correggere prima del lancio del programma su larga scala?

[Risposta aperta del mentor]

Descrivete come ha funzionato nel vostro gruppo il compito creativo pratico «Learning by Doing»: i giovani erano disposti a condividere i risultati nei forum e su Instagram oppure hanno preferito tutelare la propria privacy?

[Risposta aperta del mentor]

Grazie per il prezioso contributo allo sviluppo dell'educazione all'alfabetizzazione mediatica dei giovani.

Allegato 5. Questionario di valutazione della qualità del WP4 per le organizzazioni partner

Gentili partner di progetto,

Questo questionario costituisce la tappa ufficiale di consenso e approvazione della qualità del Work Package 4. Sulla base delle esperienze maturate nelle sessioni pilota locali concluse, i partner valutano ora la versione finale aggiornata delle Linee guida metodologiche, per garantire che il modello sia pronto per l'ampliamento.

PARTE I: PROFILO DEL PARTNER

Nome dell'organizzazione:



- ITI (Lituania)
- RIAP (Lituania)
- IPT (Portogallo)
- Simbioza (Slovenia)
- CRHACK LAB (Italia)
- Ynternet.org

Ruolo nel progetto YouTHink:

- Ricercatore/trice
- Tecnico/a / specialista IT
- Project Manager

PARTE II: Qualità delle Linee guida metodologiche e struttura del programma formativo

Valutate i seguenti aspetti su questa scala: 1 - Molto scarso, meno del 20%; 2 - Scarso, meno del 50%; 3 - Neutrale, 50-79%; 4 - Buono, 80-89%; 5 - Eccellente, 90-100%.

La struttura delle Linee guida metodologiche è logica e la sequenza temporale delle attività della formazione pilota è pianificata in modo realistico.

Le indicazioni sulla raccolta dei dati personali dei minori durante la fase pilota, compresi i moduli di consenso dei genitori, rispettano pienamente i principi del GDPR.

Il modello di report della formazione pilota è pratico e garantirà che tutte le organizzazioni partner partecipanti forniscano dati uniformi e facilmente confrontabili per il report internazionale del WP4.

I questionari per i giovani, somministrati prima e dopo la formazione, aiutano a misurare oggettivamente il cambiamento reale delle loro conoscenze.

I questionari per i mentor, somministrati dopo la formazione, aiutano a misurare oggettivamente la percezione dei mentor rispetto alla riduzione del divario di alfabetizzazione mediatica.

Le linee guida hanno fornito istruzioni chiare su come gestire approcci innovativi, elementi gamificati H5P e certificazione nell'ambiente di apprendimento online.

PARTE III: Approvazione generale e feedback qualitativo

Come valutate complessivamente la qualità delle Linee guida metodologiche del WP4?

- Eccellente (90-100%)
- Molto buona (80-89%)
- Buona (50-79%)
- Soddisfacente (meno del 50%)
- Da migliorare (meno del 20%)

Raccomandate di approvare questo documento per l'attuazione finale delle attività di progetto?

- Sì, il documento è pienamente pronto.
- Sì, con piccole correzioni.
- Sì, soltanto dopo importanti miglioramenti metodologici.
- No.



Quali parti specifiche delle Linee guida metodologiche devono ancora essere adeguate prima del lancio della piattaforma su larga scala?

[Risposta aperta del partner]

Allegato 6. Modelli di invito alle formazioni pilota

Alternative per l'oggetto di un post sui social media o di un'e-mail

La tua immunità digitale è pronta per ciò che accade su internet?

Ciao! Trascorri diverse ore al giorno online? Guardi video, giochi e sperimenti con l'intelligenza artificiale? Ma sei sicuro/a di saper riconoscere video falsificati, pubblicità invisibile o trucchi delle app pensati per tenerti incollato/a allo schermo per tutta la notte?

Sii tra i primi a partecipare alla formazione pilota «YouTHink», nella quale analizzeremo sfide reali di internet riguardanti notizie false, disinformazione, truffe, metodi occulti usati dai social media e dalle applicazioni per trattenere gli utenti il più a lungo possibile e strumenti di IA per generare contenuti di vario tipo. Sulla piattaforma di apprendimento ti attendono 16 scenari unici, tra i quali potrai scegliere liberamente quelli più pertinenti per te.

In ogni sfida, le storie sono raccontate attraverso quattro tuoi coetanei che affrontano situazioni simili alle tue. Puoi conoscere in anticipo i nostri personaggi - Ema, Kristy, Lukas e Adam - in questo video: [inserire il link nella lingua nazionale].

La formazione si svolgerà il [Inserire data e ora], [Inserire luogo: in presenza / in modalità blended nell'ambiente Moodle]. La partecipazione è gratuita. Dopo aver completato con successo gli scenari, riceverai un certificato digitale internazionale YouTHink! Link per la registrazione: [Inserire link di registrazione]

Modello di invito per operatori giovanili, insegnanti e bibliotecari

Oggetto: Invito a diventare mentor YouTHink per l'alfabetizzazione mediatica e a sperimentare un modello educativo innovativo.

Gentili colleghe e colleghi,

Gli adolescenti di oggi sono definiti «nativi digitali», ma le ricerche dimostrano che spesso sopravvalutano notevolmente la propria capacità reale di valutare criticamente le informazioni. Si perdono facilmente nelle bolle informative create dagli algoritmi dei social media e affrontano minacce quali deepfake, furti d'identità sulle piattaforme di gioco e informazioni fuorvianti generate dall'IA.

Vi invitiamo a partecipare alla formazione pilota internazionale YouTHink, progettata per rafforzare l'immunità digitale dei giovani tra 14 e 19 anni.

Lo scopo della formazione è offrirvi uno strumento metodologico pratico, utilizzabile gratuitamente durante la sperimentazione e, al termine, integrabile nelle attività quotidiane con i giovani. La formazione YouTHink abbandona la teoria puramente astratta: i materiali incorporano



quattro archetipi comportamentali di adolescenti nei quali gli studenti possono riconoscersi facilmente. Potete conoscere i personaggi nel video: [inserire il link nella lingua nazionale].

Prima dell'avvio delle sessioni pilota locali sarà organizzato un breve seminario formativo per aiutarvi a prepararvi al processo. Al termine della formazione pilota, i certificati YouTHink saranno rilasciati sia ai partecipanti, di 14-19 anni, sia ai mentor.

La formazione si svolgerà: [Inserire data, ora e formato]. Poiché i posti disponibili nei gruppi sono limitati - durante la sperimentazione intendiamo coinvolgere 10 mentor in ciascun Paese partner - vi invitiamo a compilare un breve modulo di registrazione.

Link per la registrazione dei mentor: [Inserire link]

Grazie per il vostro contributo alla crescita di una giovane generazione capace di pensiero critico!

Allegato 7. Modello di report della formazione pilota YouTHink WP4

PARTE I: PANORAMICA GENERALE DELLA SPERIMENTAZIONE

Organizzazione partner: [Selezionare: ITI / RIAP / IPT / Simbioza / CRHACK LAB / Ynternet.org]

Paese di attuazione: [Selezionare: Lituania / Portogallo / Slovenia / Italia / Svizzera]

Date delle sessioni di formazione pilota: [Formato: GG/MM/AAAA - GG/MM/AAAA]

Modalità di erogazione: [Specificare: in presenza / blended / online]

Ore totali di formazione realizzate: [Specificare la durata complessiva, con l'obiettivo di 4 ore accademiche per ogni scenario sperimentato]

PARTE II: DATI QUANTITATIVI DEI PARTECIPANTI

Compilare la tabella seguente per garantire il monitoraggio degli indicatori quantitativi specificati nella candidatura. Complessivamente, il consorzio deve raggiungere almeno 200 giovani e 40 operatori giovanili, mantenendo una quota minima del 50% di giovani con minori opportunità.

Categoria di partecipanti	Obiettivo quantitativo totale (per Paese)	Numero effettivo raggiunto	Di cui: persone che affrontano barriere / con minori opportunità (geografiche, economiche, sociali)
Giovani (14-19 anni)	Minimo 20 partecipanti	[Inserire numero]	[Inserire numero, monitorando lo standard del 50% di vulnerabilità]
Operatori giovanili / mentor	Minimo 10 partecipanti	[Inserire numero]	Non applicabile

Strategia di reclutamento e inclusione:



Come sono stati selezionati e preparati i mentor locali?

Come sono stati invitati alla formazione pilota i giovani con minori opportunità, per esempio residenti in aree remote o villaggi oppure in condizioni di difficoltà economica?

Profili del pubblico raggiunto:

Profilo demografico e sociale dei partecipanti adolescenti alla formazione.

Profilo professionale dei mentor coinvolti.

Coordinamento e supporto della sperimentazione:

Come è stato realizzato il supporto ai partecipanti durante le sessioni?

Come sono stati monitorati il coinvolgimento dei giovani, le statistiche Moodle e i progressi?

PARTE III: VALUTAZIONE DEGLI SCENARI E DEL MODELLO NARRATIVO

In questa sezione, valutare il funzionamento del modello di apprendimento basato sulla narrazione e degli archetipi comportamentali degli adolescenti creati durante la formazione pilota.

Monitoraggio della selezione degli scenari

Indicare quali dei 17 scenari di alfabetizzazione mediatica sono stati sperimentati nei progetti pilota locali e quale livello di attività, «Sprint Explorer» o «Maratona Pro», è stato scelto più frequentemente dai giovani.

Impatto dei personaggi di fantasia: Ema, Kristy, Lukas e Adam

Descrivere come gli adolescenti hanno reagito alle introduzioni video realizzate con HeyGen e ai dilemmi dei quattro protagonisti. Le loro storie hanno aiutato i giovani a mantenere la concentrazione durante le sessioni pilota? Come hanno valutato gli studenti più grandi, di 18-19 anni, lo stile visivo «Young Adult»? [Inserire valutazione qualitativa]

Gestione del supporto graduale e dell'aumento della difficoltà

Fornire osservazioni sul funzionamento dei contenuti interattivi, in particolare lo scenario ramificato H5P. In che modo gli adolescenti sono riusciti a imparare dai propri errori nelle simulazioni e come hanno reagito i mentor agli errori commessi nei percorsi non corretti dello scenario? [Inserire osservazioni tecniche e metodologiche]

PARTE IV: ANALISI QUANTITATIVA DELL'IMPATTO (CAMBIAMENTO DELLE CONOSCENZE)

Sulla base dei dati dei questionari iniziali (pre-test) e finali (post-test), fornire una valutazione statistica del cambiamento delle conoscenze.

Numero di risposte ai questionari:

Numero di questionari compilati PRIMA della sessione pilota: [Inserire numero]

Numero di questionari compilati DOPO la sessione pilota: [Inserire numero]

**Indicatori di conoscenza e fiducia:**

Punteggio medio di fiducia nella valutazione dell'affidabilità delle informazioni prima e dopo la formazione, su scala Likert 1-5: dopo la formazione: [Valore] / prima della formazione: [Valore]

Percentuale di giovani che ha raggiunto con successo la soglia dell'80% nel test finale Moodle per ricevere il certificato: [Inserire percentuale]

PARTE V: FEEDBACK QUALITATIVO E SFIDE**Ostacoli tecnici e metodologici**

Evidenziare le principali difficoltà affrontate dal gruppo di lavoro o dai mentor nell'implementazione dell'ambiente Moodle o nel coordinamento del lavoro creativo degli studenti con strumenti esterni di IA generativa, per esempio MS Copilot, Gemini o Canva. [Inserire testo]

Dilemmi etici e GDPR durante le sperimentazioni

Come siete riusciti concretamente a garantire i requisiti stabiliti nella candidatura in materia di protezione dei dati personali degli adolescenti minorenni e raccolta dei moduli di consenso dei genitori? [Inserire testo]

Storie di successo e momenti memorabili

Condividere il momento più riuscito della formazione locale, per esempio un'osservazione interessante di un adolescente in un forum, una reazione inattesa al dilemma di un personaggio o un eccellente lavoro creativo realizzato da un giovane. [Inserire testo]

PARTE VI: SOSTENIBILITÀ FUTURA E VALORIZZAZIONE

In che modo la vostra organizzazione integrerà questo nuovo modello di alfabetizzazione mediatica nelle attività quotidiane di educazione non formale dopo la conclusione del finanziamento Erasmus+?

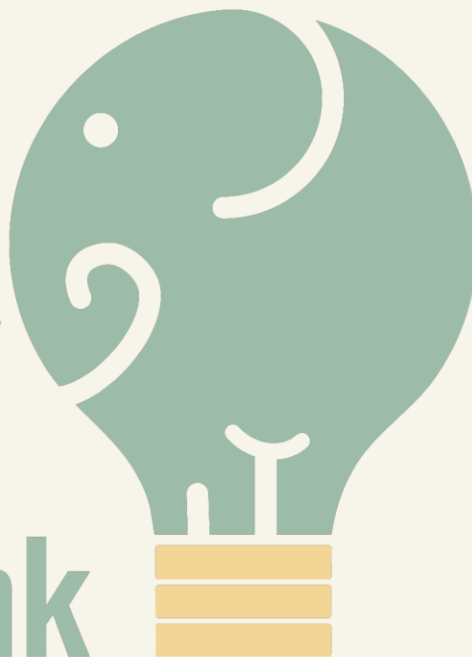
Indicare le linee guida specifiche che proponete di includere nella guida finale del modello formativo internazionale, risultato A3, per migliorare la fase di ampliamento su larga scala. [Inserire testo]

Allegati

Alcune foto delle sessioni (massimo 4)
Eventuali feedback aggiuntivi

RESPONSIBLE YOUTH THROUGH MEDIA LITERACY EDUCATION

YouTHink



Project Partners

Public institution
Information Technologies Institute



SIMBIOZA
MED GENERACIJAMI

Associated Partner



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 or the Youth Affairs Agency. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union