



Alla ricerca della verità: decodifica, verifica, decidi!



Tema principale e valore europeo

- ◆ **Temi principali:** Alfabetizzazione mediatica e disinformazione: rafforzare la resilienza democratica attraverso il pensiero critico e il processo decisionale informato.
- ◆ **Valori europei:** Democrazia, pensiero critico, cittadinanza digitale e libertà di espressione.



Obiettivi didattici

- ✓ Spiegare in che modo la disinformazione, la manipolazione e le informazioni errate influenzano gli individui e le società democratiche.
- ✓ Identificare fonti di informazione affidabili e inaffidabili utilizzando tecniche di fact-checking e verifica.
- ✓ Analizzare in che modo gli algoritmi, i social media e l'intelligenza artificiale influenzano le informazioni che le persone fruiscono.
- ✓ Applicare capacità di pensiero critico per valutare i contenuti online prima di condividerli o agire sulla base di essi.
- ✓ Prendere decisioni responsabili che promuovano una cittadinanza informata, la partecipazione democratica e una comunicazione online rispettosa.



Panoramica dello scenario

Il giocatore assume il ruolo di **agente investigativo digitale** alle dipendenze del **Centro europeo per l'integrità digitale**, un'organizzazione che supporta cittadini e istituzioni nella gestione dei rischi legati all'intelligenza artificiale e alla disinformazione digitale.

I sistemi di intelligenza artificiale generano contenuti che possono informare o fuorviare. Alcuni contengono errori fattuali, pregiudizi nascosti o deepfake che influenzano l'opinione pubblica.

Il giocatore indaga su materiale sospetto generato dall'IA, verifica le prove e ne valuta l'impatto etico e sociale. Il tempo e le risorse limitate richiedono decisioni ponderate che trovino un equilibrio tra accuratezza, libertà di espressione, trasparenza e sicurezza pubblica.

Ogni scelta influisce sulla fiducia, sulla partecipazione democratica e sulla capacità dei cittadini di utilizzare l'IA in modo critico e responsabile.



Meccaniche di base e attività

- ◆ **Indagini digitali:** Indagare sui contenuti generati dall'IA per individuare inesattezze e manipolazioni.
- ◆ **Analisi delle prove:** Analizzare le "allucinazioni" dell'IA, i pregiudizi, i contenuti multimediali manipolati e la credibilità delle fonti.
- ◆ **Scelte di dialogo ramificate:** Le conversazioni influenzano la fiducia e l'uso responsabile dell'IA.
- ◆ **Strumenti di verifica dell'IA:** Il giocatore utilizza la ricerca inversa delle immagini, l'analisi dei metadati, il rilevamento dei deepfake, la verifica dei risultati dell'IA e il confronto tra le fonti per valutare i contenuti digitali.
- ◆ **Gestione della fiducia:** Le decisioni influenzano la fiducia nell'IA, nei media e nelle istituzioni.
- ◆ **Indagini urgenti:** Dare priorità agli incidenti legati all'IA con il maggiore impatto sociale.
- ◆ **Sfide di alfabetizzazione all'IA:** I minigiochi sviluppano le competenze nel riconoscere allucinazioni, pregiudizi, deepfake e questioni etiche.
- ◆ **Finali multipli:**
 - ✓ **La verità prevale:** I cittadini valutano criticamente i contenuti generati dall'IA e utilizzano l'IA in modo responsabile.

- ✓ **Resilienza digitale:** la cooperazione tra cittadini, educatori e istituzioni rafforza la resilienza contro la manipolazione guidata dall'IA.
- ✓ **Divario algoritmico:** l'eccessiva dipendenza dall'IA aumenta i pregiudizi, la disinformazione e la polarizzazione sociale.
- ✓ **Persi nel rumore:** la fiducia nelle informazioni crolla mentre i contenuti manipolati dall'IA si diffondono senza controllo.



Ruolo del giocatore

Il giocatore ricopre il ruolo di **Funzionario per le indagini digitali** presso il **Centro europeo per l'integrità digitale**, con il compito di indagare sui contenuti generati dall'intelligenza artificiale, verificare le prove digitali e favorire un processo decisionale informato. Avvalendosi di strumenti di intelligenza artificiale e di un approccio critico, il giocatore individua i casi di manipolazione e promuove un uso responsabile dell'intelligenza artificiale.



Profili dei personaggi non giocatori

Nome	Ruolo nella trama e funzione nel gameplay	Tratti della personalità
Anna Novak	Fact-checker senior e mentore che insegna tecniche di verifica.	Analitico, paziente, obiettivo
Leo Martins	Influencer molto popolare che, di tanto in tanto, diffonde contenuti fuorvianti generati dall'intelligenza artificiale.	Carismatico, impulsivo, ambizioso
Maria Rossi	Giornalista d'inchiesta che promuove un giornalismo basato sui fatti.	Curioso, determinato, con un forte senso etico
Dr. Sofia Hansen	Ricercatore nel campo dell'etica dell'intelligenza artificiale, specializzato in deepfake e pregiudizi algoritmici.	Intelligente, pacato, innovativo
Elena Petrova	Cittadino che incarna le sfide quotidiane poste dalla disinformazione generata dall'intelligenza artificiale.	Curioso, fiducioso, riflessivo

Victor Kane	Responsabile di una piattaforma di notizie che concilia il coinvolgimento del pubblico con un'informazione responsabile.	Persuasivo, intraprendente, sicuro di sé
-------------	--	--



Opzioni di dialogo, scelte e conseguenze

Dialogo o dilemma	Opzioni disponibili (2-3)	Conseguenze a breve e a lungo termine
Un chatbot basato sull'intelligenza artificiale genera un progetto scolastico con riferimenti inventati.	- Spiegare il processo di verifica. - Accettare il progetto. - Vietare l'uso degli strumenti di intelligenza artificiale.	La verifica promuove un uso responsabile dell'intelligenza artificiale; la fiducia cieca limita l'apprendimento.
Un sistema di selezione del personale basato sull'intelligenza artificiale è accusato di scartare ingiustamente candidati qualificati.	- Sottoporre il sistema di IA a una verifica. - Continuare a utilizzare il sistema. - Sostituire l'IA con una selezione manuale.	Le verifiche sull'IA migliorano l'equità; ignorare i pregiudizi riduce la fiducia.
Un'organizzazione benefica utilizza immagini generate dall'intelligenza artificiale senza informare il pubblico.	- Aggiungere un'indicazione relativa all'uso dell'IA. - Mantenere la campagna. - Rimuovere i materiali generati dall'IA.	La trasparenza crea fiducia; i contenuti generati dall'IA non dichiarati sollevano questioni etiche.
Gli studenti iniziano a diffondere teorie complottistiche online.	- Organizzare un workshop. - Fornire risorse per la verifica dei fatti.	L'istruzione sviluppa il pensiero critico; le correzioni isolate hanno un impatto limitato.

	☐ Correggere solo i singoli post.	
Un giornalista pubblica informazioni inesatte che si diffondono rapidamente online.	☐ Richiedere una rettifica. ☐ Rimuovere l'articolo. ☐ Ignorare l'errore.	Le rettifiche trasparenti creano fiducia; ignorare gli errori diffonde disinformazione.
Le notizie dell'ultima ora si diffondono prima che fonti attendibili ne confermino i fatti.	☐ Attendere la verifica. ☐ Spiegare che la verifica è in corso. ☐ Pubblicare immediatamente.	Una cronaca verificata rafforza la credibilità; la fretta diffonde disinformazione.



Sintesi, analisi post-attività e domande di riflessione

- ◆ In che modo le tue decisioni hanno influito sull'affidabilità delle informazioni?
- ◆ Quali tecniche di verifica si sono rivelate più efficaci?
- ◆ In che modo l'intelligenza artificiale e gli algoritmi influenzano le informazioni?
- ◆ Quali responsabilità etiche comporta la creazione di contenuti generati dall'intelligenza artificiale?
- ◆ Cosa faresti diversamente la prossima volta?



Riferimenti e risorse aggiuntive

- ✦ European Commission. (2022). *European Declaration on Digital Rights and Principles for the Digital Decade*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>

- ✦ European Commission. (2021). *Digital Education Action Plan (2021–2027)*. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
- ✦ European Digital Media Observatory (EDMO). <https://edmo.eu>
- ✦ Strengthened Code of Practice on Disinformation. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ✦ Better Internet for Kids (BIK+). <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/better-internet-kids>
- ✦ UNESCO. *Media and Information Literacy Curriculum for Educators and Learners*. <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy>
- ✦ EUvsDisinfo. <https://euvsdisinfo.eu>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883