
МЕДІАОСВІТА

УДК 316.77:004.77.37

[https://doi.org/10.32840/cpu2219-8741/2026.1\(65\).18](https://doi.org/10.32840/cpu2219-8741/2026.1(65).18)

А. О. Бессараб

доктор наук із соціальних комунікацій, професор
професор кафедри психології та соціальної роботи
e-mail: staicy@ukr.net, ORCID: 0000-0003-3155-5474
КЗВО «Хортицька національно-реабілітаційна академія» ЗОР
вул. Наукове містечко, 59 (острів Хортиця), м. Запоріжжя, Україна, 69017

Г. М. Волинець

кандидат філологічних наук, доцент
доцент кафедри журналістики
e-mail: volynec@ukr.net, ORCID: 0000-0003-1266-0578
Національний університет «Запорізька політехніка»
вул. Жуковського, 64, м. Запоріжжя, Україна, 69063

МЕДІАОСВІТНІ ПРОЄКТИ ІТАЛІЇ В КОНТЕКСТІ ФОРМУВАННЯ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ ТА ЦИФРОВОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Метою дослідження є аналіз медіаосвітніх проєктів Італії в контексті формування критичного мислення та цифрової комунікації.

Методологія дослідження базується на міждисциплінарному, системному та комунікаційному підходах. У роботі використано метод контент-аналізу офіційних платформ медіаосвітніх ініціатив, кейс-стаді – для аналізу проєктів IDMO, CREMIT, fAir MEDIA, MEDMAS та Rai Scuola; компаративний метод – для зіставлення форматів онлайн-освіти та цільових аудиторій, а також елементи дискурс-аналізу щодо концептів медіаграмотності, цифрової грамотності, ШІ-грамотності та цифрової громадянськості. Емпіричну базу становлять наукові праці, аналітичні звіти, освітні платформи та офіційні ресурси італійських і європейських проєктів 2020–2026 рр.

Результати. Результати дослідження засвідчили, що сучасна італійська модель медіаосвіти ґрунтується на міждисциплінарності, інтеграції цифрової громадянськості, розвитку критичного мислення та активному використанні онлайн-форматів навчання. Встановлено, що ключовими тенденціями стали поширення масових відкритих онлайн-курсів, платформ електронного навчання, навчання на основі гри, інтеграція ШІ-грамотності та фактчекінгу в освітні програми. З'ясовано, що медіаосвітні проєкти Італії реалізуються в співпраці університетів, медіаорганізацій, державних інституцій та європейських програм. Проаналізовано структуру, фінансування, цільові аудиторії, формати навчання, тематику курсів, наявність сертифікації та онлайн-доступу в межах проєктів IDMO, CREMIT, fAir MEDIA, MEDMAS і Rai Scuola. Визначено, що особливу роль у сучасній медіаосвіті Італії відіграють програми протидії дезінформації, розвитку алгоритмічної грамотності та критичного аналізу генерованого ШІ контенту.

Наукова новизна дослідження полягає в систематизації медіаосвітніх онлайн-проєктів Італії 2020–2026 рр., визначенні особливостей інтеграції ШІ-грамотності в структуру сучасної медіаосвіти, а також у комплексному аналізі взаємодії університетського сектору, державних інституцій і медіаорганізацій у формуванні цифрової громадянськості.

Практичне значення роботи полягає в можливості використання результатів дослідження для подальшого вивчення європейських моделей медіаосвіти, розроблення освітніх програм із цифрової грамотності, ШІ-грамотності та фактчекінгу, а також для вдосконалення онлайн-курсів і тренінгів у сфері цифрової комунікації.

Ключові слова: медіаосвіта, медіаграмотність, цифрова грамотність, ШІ-грамотність, цифрова комунікація, критичне мислення, цифрова громадянськість, фейкові новини, онлайн-освіта, Італія.

I. Вступ

У XXI ст. медіаграмотність стала однією з ключових компетентностей цифрового суспільства. Стрімке поширення соціальних мереж, алгоритмічних платформ, штучного інтелекту та контенту, створюваного користувачами, суттєво трансформувало інформаційне середовище, посиливши ризики дезінформації, маніпуляцій і цифрової вразливості аудиторії. Особливої актуальності проблема набула після пандемії COVID-19, коли онлайн-комунікація фактично стала базовим середовищем соціальної взаємодії.

За даними 20-го звіту Censis, у 2024 р. інтернетом користувалися 90,1% італійців, соціальними мережами – 85,3%, а смартфонами – 89,3% населення країни [6]. Водночас 59,9% респондентів заявили про відчуття маніпулятивного впливу алгоритмів соціальних мереж і пошукових систем, а 42,6% визнали, що не розуміють принципів роботи алгоритмів [6]. За даними Agcom, понад 44% італійців у 2025 р. стикалися з дезінформацією в онлайн-середовищі, тоді як 64,6% населення мають низький або недостатній рівень алгоритмічної грамотності [1]. Дослідження Італійської обсерваторії цифрових медіа (Italian Digital Media Observatory – IDMO) засвідчило, що учні та педагоги в Італії найбільше піддаються дезінформації саме в соціальних мережах, а основними запитами шкіл стали розвиток критичного мислення, навичок перевірки інформації та цифрової безпеки [24]. У таких умовах медіаосвітні проекти Італії стали важливим інструментом формування цифрової культури, критичного мислення та безпечної комунікації.

Проблематику медіаграмотності та цифрової освіти активно досліджують європейські науковці загалом й італійські зокрема. Значний внесок у розвиток концепції медіаосвіти зробили італійські дослідницькі центри – Католицького університету Святого Серця в Мілані (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia – CREMIT) та Італійської асоціації медіа та комунікаційної освіти (Associazione Italiana per l'Educazione ai Media e alla Comunicazione – MED), які розглядають медіаграмотність як складову цифрової громадянськості та демократичної культури.

У роботі Б. Саволді та співавторів проаналізовано вплив генеративного штучного інтелекту на цифрову грамотність населення Італії. Дослідники наголошують, що активне використання ШІ-технологій випереджає рівень критичного осмислення контенту, що створює ризики поширення дезінформації та маніпуляцій [23]. Водночас А. Бертані (A. Bertani), В. Маццео (V. Mazzeo) та Р. Галотті (R. Gallotti) вивчають поведінкові моделі поширення фейкової інформації в соціальних мережах. Автори доводять, що користувачі, схильні до споживання конспірологічного контенту, частіше поширюють дезінформацію, що актуалізує потребу розвитку критичного мислення та інформаційної грамотності [2]. Європейські дослідження також акцентують увагу на недостатній підготовці молоді до критичного сприйняття інформації. За даними UNESCO, значна частина контент-креаторів не перевіряє інформацію перед публікацією, що підсилює необхідність медіаосвіти в цифровому середовищі [25].

Водночас у сучасному науковому дискурсі недостатньо розкритими залишаються питання інтеграції ШІ-грамотності в структуру медіаосвітніх програм, а також роль онлайн-проектів у розвитку цифрової громадянськості.

II. Постановка завдання та методи дослідження

Метою статті є аналіз медіаосвітніх проектів Італії в контексті формування критичного мислення та цифрової комунікації.

Методологічну основу дослідження становлять міждисциплінарний, системний та комунікаційний підходи до аналізу медіаосвіти як складової цифрової культури та інформаційної безпеки. У процесі дослідження використано метод контент-аналізу офіційних платформ медіаосвітніх проектів Італії; кейс-стаді – для аналізу освітніх ініціатив IDMO, CREMIT, fAIR MEDIA, MEDMAS та Rai Scuola; компаративний метод – для зіставлення форматів медіаосвіти, цільових аудиторій та освітніх моделей; системний підхід – для дослідження взаємодії державних інституцій, університетів, медіаорганізацій і громадського сектору; елементи дискурс-аналізу щодо концептів цифрової громадянськості, медіаграмотності та ШІ-грамотності. Емпіричну базу становлять офіційні ресурси проектів, аналітичні звіти, матеріали європейських програм, наукові статті та освітні платформи 2020–2026 рр.

III. Результати

Італійська концепція медіаосвіти формувалася під впливом європейської політики цифрової грамотності та розвитку громадянської освіти. Теоретичною основою сучасної медіаосвіти стали концепції культури участі Г. Дженкінса [14], критичної медіаграмотності Д. Бакінгема [3], критичної педагогіки П. Фрейре [10] та мережевого суспільства М. Кастельса [5]. У межах цих підходів медіаграмотність розглядається не лише як здатність аналізувати інформацію, а як інструмент соціальної участі, цифрової громадянськості та критичного осмислення медіареальності.

Значний вплив на розвиток онлайн-проектів мала пандемія COVID-19, яка стимулювала перехід до дистанційних та змішаних форматів навчання. Унаслідок цього масові відкриті онлайн-курси (MOOCs), вебінари, платформи електронного навчання (e-learning-платформи) та інтерактивні цифрові ресурси стали центральними елементами медіаосвіти.

У європейському освітньому й комунікаційному просторі поняття медіаосвіти, медіаграмотності, цифрової грамотності та ШІ-грамотності розглядають як ключові компоненти формування компетентного громадянина цифрового суспільства. Їхній розвиток безпосередньо пов'язаний із процесами цифрової трансформації, поширенням платформених медіа та активним використанням технологій штучного інтелекту.

Поняття медіаосвіти в європейському контексті пов'язано з формуванням здатності людини критично сприймати, аналізувати та створювати медіаконтент. У працях європейських дослідників наголошено, що медіаосвіта є не лише педагогічним напрямом, а й інструментом розвитку демократичної культури та громадянської участі [11]. У документах UNESCO медіаосвіта інтегрована в ширше поняття медійної та інформаційної грамотності (Media and Information Literacy – MIL), що поєднує інформаційну грамотність, медіаграмотність і цифрові компетентності. Воно визначено як комплекс знань, навичок і поведінкових моделей, необхідних для критичного та етичного використання інформації й цифрових технологій [16].

В італійському освітньому дискурсі активно використовують концепцію медіаосвіти (*educazione ai media*) і медійної та інформаційної грамотності (*media and information literacy*). Національна комісія UNESCO в Італії підкреслює, що медіа- та інформаційна грамотність має формувати здатність громадян критично мислити, усвідомлено взаємодіяти з інформаційним контентом та етично використовувати цифрові технології [17]. Медіаграмотність у документах Європейського Союзу визначено як сукупність знань і навичок, що надають змогу громадянам ефективно й безпечно користуватися медіа, критично оцінювати інформацію та розрізняти факти й судження. У Європейському акті про свободу медіа (*European Media Freedom Act*) наголошено, що медіаграмотність є необхідною умовою демократичної участі й стійкості суспільства до дезінформації [19]. Рада Європи також трактує медіаграмотність як комплекс когнітивних, технічних і соціальних навичок, які надають змогу людині критично аналізувати медіаконтент, усвідомлювати етичні наслідки використання медіа та створювати власний контент [18].

Особливого значення в сучасному європейському дискурсі набуває поняття цифрової грамотності. Європейська комісія в межах рамки цифрових компетентностей *DigComp* визначає цифрову грамотність як упевнене, критичне та відповідальне використання цифрових технологій для навчання, професійної діяльності та участі в суспільному житті [9]. Рамка *DigComp* охоплює п'ять основних сфер компетентностей: інформаційну та дата-грамотність, цифрову комунікацію, створення цифрового контенту, безпеку та розв'язання проблем. Такий підхід демонструє, що цифрова грамотність виходить за межі технічних умінь і включає критичне мислення, етичне використання цифрових ресурсів та навички безпечної взаємодії в цифровому середовищі [26].

В італійському контексті концепція цифрової компетентності базується на підходах *DigComp* та активно інтегрується в шкільну й університетську освіту. Італійські освітні програми трактують цифрову грамотність як ключову компетентність громадянина, необхідну для соціальної інтеграції, навчання впродовж життя та професійної реалізації.

Упродовж останніх років у європейському освітньому просторі активно формується поняття ШІ-грамотності – грамотності у сфері штучного інтелекту. Воно охоплює здатність людини розуміти принципи функціонування ШІ-систем, критично оцінювати результати їхньої роботи, розпізнавати маніпуляції та усвідомлювати етичні й соціальні ризики використання штучного інтелекту. UNESCO розглядає ШІ-грамотність як складову сучасної медійної та інформаційної грамотності, підкреслюючи необхідність формування навичок критичної взаємодії з генеративним ШІ, алгоритмічними системами та цифровими платформами [16]. Європейська комісія також акцентує увагу на тому, що новими викликами для медіаграмотності стають алгоритмічне підсилення контенту, генеративний штучний інтелект та маніпулятивні цифрові практики [19].

Отже, у європейському та італійському науковому й нормативному дискурсі медіаосвіта, медіаграмотність, цифрова грамотність та ШІ-грамотність розглядаються як взаємопов'язані компетентності, необхідні для критичної, безпечної й відповідальної участі людини в сучасному цифровому суспільстві. Ця концепція реалізується в межах онлайн-проектів медіаосвіти. Одним із найбільших є Італійська обсерваторія цифрових медіа (*Italian Digital Media Observatory – IDMO*), створена у 2021 р. в межах європейської мережі EDMO. Засновником та координатором проекту виступає *Data Lab* Університету *LUISS Guido Carli* у співпраці з *RAI*¹, *TIM*², *ANSA*³, *Pagella Politica*⁴, *NewsGuard*⁵, *Cy4Gate*⁶ та іншими партнерами. Фінансування здійснюється Європейською комісією

¹ Національна суспільна телерадіокомпанія Італії.

² Найбільший телекомунікаційний оператор в Італії, який надає послуги мобільного зв'язку, домашнього інтернету та цифрового телебачення.

³ Головне та найбільше національне інформаційне агентство в Італії.

⁴ Перший та єдиний незалежний італійський вебсайт, який спеціалізується виключно на перевірці фактів (*fact-checking*) та аналізі політичних заяв.

⁵ Незалежна служба, яка оцінює надійність новинних сайтів.

⁶ Італійська компанія, що спеціалізується на розробці технологій кібербезпеки, радіоелектронної боротьби та збору розвідувальних даних.

в межах програми «Механізм об'єднання Європи» (Connecting Europe Facility) [4]. До освітніх програм залучаються викладачі університетів, фактчекери, журналісти, фахівці із цифрової безпеки, ШІ-експерти та медіадослідники. Проєкт орієнтований на школярів, учителів, журналістів, студентів, пересічних громадян та працівників медіасфери.

Серед освітніх кейсів відзначимо програму «Appuntamento con i Digital Media» (2021–2024), реалізовану в школах Італії. Тривалість навчання визначалася модульною структурою та включала вебінари, інтерактивні лабораторії, електронне навчання (e-learning) і навчання на основі гри. Загалом програма охопила понад 18 тисяч учасників і близько одного мільйона годин навчання [13]. У межах курсу розглядали такі питання: фейкові новини; цифрова безпека; конфіденційність; авторське право; алгоритмічна грамотність; створення контенту; критичне мислення; безпечна поведінка в соціальних мережах. Учасники отримували сертифікати проходження окремих модулів. Важливою особливістю став безкоштовний онлайн-доступ через цифрові платформи та систему управління навчанням (LMS-середовище).

У 2025 р. IDMO започаткував курс «Mind the Web», створений спільно з Міністерством освіти Італії. Курс орієнтований насамперед на учнів старших класів та педагогів. Основна увага приділяється ШІ-грамотності, аналізу контенту, створеного штучним інтелектом, дипфейкам та цифровій етиці. Навчання здійснюється у форматі безкоштовних онлайн-вебінарів, інтерактивних лабораторій та дистанційних модулів. Після завершення навчання передбачено сертифікацію [21].

З-поміж провідних академічних центрів медіаосвіти в Італії відзначимо Дослідницький центр медіаосвіти, інновацій та технологій у Католицькому університеті Святого Серця (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia при Università Cattolica del Sacro Cuore – CREMIT). Центр заснований університетом як дослідницька й освітня структура у сфері цифрової педагогіки та медіаосвіти. Фінансування програм здійснюється за рахунок Католицького університету Святого Серця, Erasmus+, грантів ЄС та освітніх партнерств. Тренерами виступають університетські викладачі, дослідники медіа, цифрові тренажери, педагоги та фахівці з цифрової комунікації. Проєкти CREMIT орієнтовані на учителів, студентів, школярів, журналістів, освітніх медіаторів та дослідників.

Одним із найвідоміших кейсів став міжнародний Erasmus+проєкт Check&Design, реалізований у 2020–2024 рр. [8]. Проєкт мав форму транснаціонального масового відкритого онлайн-курсу для молоді віком 14–19 років. Тривалість навчання передбачала кількатижневу модульну систему в асинхронному форматі. Курс був доступний онлайн через LMS-платформу та відкриті освітні ресурси. Курс висвітлював такі питання: перевірка фактів; інформаційна грамотність; фейкові новини; спільне навчання; аналіз соціальних мереж; цифровий сторителінг; алгоритми поширення дезінформації. Після завершення модулів учасники отримували сертифікати участі. Важливою особливістю проєкту стало поєднання масових відкритих онлайн-курсів, спільного навчання та міжнародної співпраці між п'ятьма країнами ЄС.

CREMIT також реалізує окремі онлайн-курси із цифрової громадянськості, постцифрової освіти та медіаетики, доступні у відкритому форматі через університетські цифрові платформи.

Проєкт fAIr MEDIA реалізується у 2024–2026 рр. організацією Sineglossa за підтримки програми ЄС CERV (Citizens, Equality, Rights and Values – Громадяни, рівність, права та цінності). Засновником та координатором виступає культурна й освітня організація Sineglossa, яка спеціалізується на цифровій культурі, мистецтві та ШІ-комунікації [24]. Фінансування забезпечується Європейським Союзом у межах програми CERV та партнерськими організаціями. До освітнього процесу залучаються журналісти, ШІ-фахівці, медіадослідники, митці, дизайнери та комунікаційні експерти. Проєкт орієнтований на молодь, журналістів, викладачів, громадських активістів та пересічних громадян. Навчання здійснюється через онлайн-тренінги, міжнародні воркшопи, вебінари, публічні дискусії та інтерактивні лабораторії. Основні питання на розгляд: ШІ-грамотність; дипфейк; дезінформація; етика штучного інтелекту; медіакультура участі; маніпуляції в соціальних мережах; цифрова відповідальність. Частина програм передбачає сертифікацію залежно від формату участі. Значна кількість матеріалів доступна онлайн у відкритому доступі.

Проєкт «Медіа-майстер: підвищення медіаграмотності» (Media Master: Enhancing Media Literacy – MEDMAS) реалізується у 2024–2026 рр. у дев'яти країнах ЄС. Засновниками є міжнародний консорціум освітніх та медіаорганізацій за підтримки програми ЄС CERV [20]. Фінансування здійснюється через програму CERV, партнерські організації та освітні гранти ЄС. До роботи залучаються викладачі, журналісти, медіатренери, дизайнери ігор і фахівці із цифрової освіти. Проєкт орієнтований на школярів, студентів, викладачів, молодіжні організації та журналістів. Тривалість навчальних активностей варіює залежно від формату: короткі воркшопи; інтерактивні сесії; цифрові симуляції; онлайн-модулі. Передбачено розгляд таких питань: фейкові новини; мізінформація; критичне мислення; громадянська активність; цифрова відповідальність; фактчекінг; маніпулятивні медіатехніки. Особливістю проєкту є використання настільної гри та мобільного застосунку, які моделюють сценарії поширення дезінформації. Онлайн-доступ забезпечується через мобільний застосунок і цифрову платформу проєкту. Частина програм передбачає сертифікати участі.

Важливим елементом італійської медіаосвіти є освітня платформа Rai Scuola, створена суспільним мовником RAI. Засновником проекту виступає державна телерадіокомпанія RAI у співпраці з освітніми установами та Міністерством освіти Італії. Фінансування здійснюється через державний медіабюджет та освітні партнерства. До створення контенту залучаються журналісти, викладачі, телевізійні редактори, фахівці із цифрової комунікації та медіапедагоги. Цільова аудиторія: школярі; учителі; студенти; дорослі слухачі; пересічні громадяни. Навчання реалізується у форматі відеоуроків, онлайн-модулів, тематичних програм та цифрових навчальних матеріалів. Висвітлюють такі питання: фейкові новини; цифрова комунікація; авторське право; грамотність у соціальних мережах; мобільні медіа; цифрова безпека; інформаційна культура. Платформа забезпечує безкоштовний онлайн-доступ до матеріалів. Сертифікація переважно не передбачена, оскільки Rai Scuola функціонує як відкритий освітній ресурс [22].

Узагальнену порівняльну характеристику розглянутих проєктів подано в табл. 1.

Таблиця 1

Порівняльна характеристика медіаосвітніх проєктів Італії (2020–2026)

Проєкт	Засновники	Цільова аудиторія	Формат	Тематика	ШІ-грамотність	Сертифікація	Онлайн-доступ
Італійська обсерваторія цифрових медіа (IDMO)	Data Lab Університет LUISS Guido Carli, EDMO	Школярі, учителі, журналісти	Вебінари, система управління навчанням (learning management system – LMS), практичні майстерні (workshops)	Фейкові новини, цифрова грамотність	Так	Так	Повний
CREMIT / Check&Design	Католицький університет, Erasmus+	Школярі, студенти, учителі	Масові відкриті онлайн-курси (MOOCs)	Інформаційна грамотність	Частково	Так	Повний
fAIR MEDIA	Sineglossa, CERV	Молодь, журналісти	Практичні майстерні (workshops), онлайн-лабораторії	Етика штучного інтелекту, дипфейк	Так	Частково	Повний
«Медіа-майстер: підвищення медіаграмотності» (MEDMAS)	Консорціум CERV	Школярі, студенти	Гейміфікація, застосунок	Мізинформація	Частково	Частково	Повний
Rai Scuola	RAI	Широка аудиторія	Відеонавчання	Медіаосвіта	Частково	Ні	Повний

Попри активний розвиток медіаосвітніх ініціатив, італійська модель медіаосвіти стикається з низкою проблем. Однією з ключових є нерівномірний рівень цифрової інфраструктури між регіонами країни, що впливає на доступність онлайн-освіти. Особливо це стосується окремих південних регіонів Італії, де рівень цифрової інтеграції шкіл залишається нижчим порівняно з північними областями. Іншою проблемою є залежність значної частини медіаосвітніх проєктів від грантового фінансування Європейського Союзу. Це створює ризики нестабільності довгострокових освітніх програм після завершення грантових циклів. Викликом залишається й інтеграція медіаосвіти у формальну систему шкільної освіти. Значна кількість курсів функціонує у форматі факультативів, короткострокових проєктів або позашкільних ініціатив. Окрему проблему становить оцінювання ефективності короткотривалих онлайн-курсів та вебінарів. Наявність сертифікації не завжди свідчить про стійке формування навичок критичного мислення чи ШІ-грамотності.

У 2024–2026 рр. особливо актуалізувалася проблема генеративного штучного інтелекту. Швидке поширення дипфейк-контенту та згенерованих штучним інтелектом медіа створює потребу постійного оновлення навчальних програм, оскільки традиційні моделі медіаграмотності вже не цілком відповідають сучасним викликам цифрової комунікації.

IV. Висновки

Медіаосвітні проєкти Італії у 2020–2026 рр. демонструють трансформацію медіаграмотності з допоміжної освітньої компетентності в комплексну модель цифрового громадянства та ШІ-грамотності. Основними характеристиками італійської моделі є: міждисциплінарність; орієнтація на цифрове громадянство; інтеграція ШІ-грамотності; використання масових відкритих онлайн-курсів та електронне навчання (e-learning); поєднання академічних і практичних підходів; акцент на боротьбі з дезінформацією. Італійські онлайн-проєкти демонструють інтеграцію університетського сектору, державних інституцій, медіаорганізацій та громадських ініціатив у сфері цифрової освіти. Важливою тенденцією 2024–2026 рр. стало посилення уваги до ШІ-грамотності, дипфейків та алгоритмічної грамотності. Окремі практики італійських медіаосвітніх проєктів можуть бути корисними для розвитку європейськоорієнтованих моделей цифрової освіти, зокрема у сфері ШІ-грамотності, масових відкритих онлайн-курсів, навчання на основі гри та інтеграції фактчекінгу в освітні програми.

Перспективи розвитку медіаосвіти в Італії пов'язані з подальшим упровадженням штучного інтелекту в освітні процеси, розширенням міжнародних партнерств та створенням нових інтерактивних форматів навчання.

Список використаної літератури

1. ANSA. Il 90% degli italiani è sul web ma preoccupano odio e fake. 2025. URL: https://www.ansa.it/canale_tecnologia/notizie/tlc/2025/07/03/il-90-degli-italiani-sul-web-ma-preoccupano-odio-e-fake_a20cdc81-803d-49f5-b92c-8f8e7ae4fabd.html (data di accesso: 01.03.2026).
2. Bertani A., Mazzeo V., Gallotti R. Decoding the News Media Diet of Disinformation Spreaders. *arXiv*. 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2402.02173> (date of request: 01.03.2026).
3. Buckingham D. Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. Cambridge : Polity Press, 2003. 219 p.
4. Canale L., Messina A. Experimenting AI Technologies for Disinformation Combat: the IDMO Project. *arXiv*. 2023. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2310.11097>.
5. Castells M. The Rise of the Network Society. Oxford : Wiley-Blackwell, 2010. 597 p.
6. Censis: 59 Rapporto sulla situazione sociale del Paese – Comunicazione e media. URL: <https://www.compubblica.unito.it/it/censis-59%C2%B0-rapporto-sulla-situazione-sociale-del-paese-comunicazione-e-media> (data di accesso: 01.03.2026).
7. CREMIT. Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia. 2026. URL: <https://www.crem.it/> (data di accesso: 01.03.2026).
8. CREMIT. Check&Design: co-costruzione di un corso MOOC transnazionale. 2021. URL: <https://www.crem.it/check-design-co-costruzione-di-un-corso-mooc-transnazionale> (data di accesso: 01.03.2026).
9. Digital Competence Framework for Citizens (DigComp). European Commission. URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/scientific-activities-z/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-citizens-digcomp_en (date of request: 01.03.2026).
10. Freire P. Pedagogy of the Oppressed. New York : Continuum, 2005. 183 p.
11. Gomez-Galan J. Media Education as Theoretical and Practical Paradigm for Digital Literacy: An Interdisciplinary Analysis. *European Journal of Science and Theology*. 2015. Vol. 11. № 3. P. 31–44. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.1803.01677>.
12. I fabbisogni digitali per la scuola di domani. Disinformazione, fake news e media literacy: la ricerca IDMO. *Didacta Italia*. 2024. URL: <https://fieradidacta.indire.it/it/news-e/i-fabbisogni-digitali-per-la-scuola-di-domani-disinformazione-fake-news-e-media-literacy-la-ricerca-idmo/> (data di accesso: 01.03.2026).
13. IDMO. Le nostre attività. 2026. URL: <https://www.idmo.it/le-nostre-attivita/> (data di accesso: 01.03.2026).
14. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York : NYU Press, 2006. 308 p.
15. Media and Information Literacy – Education. Council of Europe. URL: <https://www.coe.int/en/web/education/media-and-information-literacy> (date of request: 01.03.2026).
16. Media and Information Literacy. UNESCO. URL: <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy> (date of request: 01.03.2026).
17. Media and Information Literacy-MIL. Commissione Nazionale Italiana per l'UNESCO. 2020. URL: <https://www.unesco.it/it/temi-in-evidenza/comunicazione-e-informazione/media-and-information-literacy-mil/> (date of request: 01.03.2026).
18. Media Literacy. Council of Europe. URL: <https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/media-literacy> (date of request: 01.03.2026).
19. Media literacy. European Commission, Shaping Europe's Digital Future. 2026. URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/media-literacy> (date of request: 01.03.2026).
20. MEDMAS. Media Master: enhancing media literacy. 2026. URL: <https://mdbr.it/progetti/medmas/> (date of request: 01.03.2026).
21. Obiettivo Scuola. Progetto «Mind the Web». 2025. URL: <https://www.obiettivoscuola.it/progetti-bandi-per-le-scuole/progetto-mind-the-web-percorso-gratuito-di-educazione-ai-media-digitali-e-allintelligenza-artificiale-nellambito-del-protocollo-di-intesa-tra-mim-e-idmo/> (data di accesso: 01.03.2026).
22. Rai Scuola. Media Education. 2026. URL: <https://www.raiscuola.rai.it/percorsi/mediaeducation> (data di accesso: 01.03.2026).
23. Savoldi B. et al. Generative AI Practices, Literacy, and Divides: An Empirical Analysis in the Italian Context. *arXiv*. 2025. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2512.03671>.
24. Sineglossa. fAIR MEDIA. 2026. URL: <https://sineglossa.it/progetti/fair-media-progetto-educativo-media-literacy/> (data di accesso: 01.03.2026).
25. The Guardian. Online influencers need urgent fact-checking training, warns Unesco. 2024. URL: <https://www.theguardian.com/media/2024/nov/26/online-influencers-need-urgent-fact-checking-training-warns-unesco> (date of request: 01.03.2026).
26. Vuorikari R., Kluzer S., Punie Y. DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Luxembourg : Publications Office of the European Union, 2022. URL: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/7dcdac60-8475-11ec-8c40-01aa75ed71a1/language-en> (date of request: 01.03.2026).

References

1. ANSA. (2025). Il 90% degli italiani è sul web ma preoccupano odio e fake. Retrieved from https://www.ansa.it/canale_tecnologia/notizie/tlc/2025/07/03/il-90-degli-italiani-sul-web-ma-preoccupano-odio-e-fake_a20cdc81-803d-49f5-b92c-8f8e7ae4fabd.html [in Italiano].
2. Bertani, A., Mazzeo, V., & Gallotti, R. (2024). Decoding the News Media Diet of Disinformation Spreaders. *arXiv*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2402.02173> [in English].
3. Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge : Polity Press. 219 p. [in English].
4. Canale, L., & Messina, A. (2023). Experimenting AI Technologies for Disinformation Combat: the IDMO Project. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2310.11097> [in English].
5. Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. Oxford : Wiley-Blackwell. 597 p.
6. Censis: 59 Rapporto sulla situazione sociale del Paese – Comunicazione e media. Retrieved from <https://www.compubblica.unito.it/it/censis-59%C2%B0-rapporto-sulla-situazione-sociale-del-paese-comunicazione-e-media> [in Italiano].
7. CREMIT. (2026). Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Innovazione e alla Tecnologia. Retrieved from <https://www.cremit.it/> [in Italiano].
8. CREMIT. (2021). Check&Design: co-costruzione di un corso MOOC transnazionale. Retrieved from <https://www.cremit.it/check-design-co-costruzione-di-un-corso-mooc-transnazionale/> [in Italiano].
9. Digital Competence Framework for Citizens (DigComp). European Commission. Retrieved from https://joint-research-centre.ec.europa.eu/scientific-activities-z/education-and-training/digital-transformation-education/digital-competence-framework-citizens-digcomp_en [in English].
10. Freire, P. (2005). *Pedagogy of the Oppressed*. New York : Continuum. 183 p. [in English].
11. Gomez-Galan, J. (2015). Media Education as Theoretical and Practical Paradigm for Digital Literacy: An Interdisciplinary Analysis. *European Journal of Science and Theology*, 11, 3, 31–44. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1803.01677> [in English].
12. I fabbisogni digitali per la scuola di domani. Disinformazione, fake news e media literacy: la ricerca IDMO. (2024). *Didacta Italia*. Retrieved from <https://fieradidacta.indire.it/it/news-e/i-fabbisogni-digitali-per-la-scuola-di-domani-disinformazione-fake-news-e-media-literacy-la-ricerca-idmo/> [in Italiano].
13. IDMO. (2026). Le nostre attività. Retrieved from <https://www.idmo.it/le-nostre-attivita/> [in Italiano].
14. Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York : NYU Press. 308 p. [in English].
15. Media and Information Literacy – Education. Council of Europe. Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/education/media-and-information-literacy> [in English].
16. Media and Information Literacy. UNESCO. Retrieved from <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy> [in English].
17. Media and Information Literacy-MIL. Commissione Nazionale Italiana per l'UNESCO. 2020. Retrieved from <https://www.unesco.it/it/temi-in-evidenza/comunicazione-e-informazione/media-and-information-literacy-mil/> [in English].
18. Media Literacy. Council of Europe. Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/freedom-expression/media-literacy> [in English].
19. Media literacy. European Commission, Shaping Europe's Digital Future. 2026. Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/media-literacy> [in English].
20. MEDMAS. Media Master: enhancing media literacy. 2026. Retrieved from <https://mdbr.it/progetti/medmas/> [in English].
21. Obiettivo Scuola. (2025). Progetto «Mind the Web». Retrieved from <https://www.obiettivoscuola.it/progetti-bandi-per-le-scuole/progetto-mind-the-web-percorso-gratuito-di-educazione-ai-media-digitali-e-allintelligenza-artificiale-nellambito-del-protocollo-di-intesa-tra-mim-e-idmo/> [in Italiano].
22. Rai Scuola. (2026). Media Education. Retrieved from <https://www.raiscuola.rai.it/percorsi/medi-education> [in Italiano].
23. Savoldi, B., Attanasio, G., Gorodetskaya, O., Marchiori Manerba, M., Bassignana, E., Casola, S., Negri, M., Caselli, T., Bentivogli, L., Ramponi, A., Muti, A., Balbo, N., & Nozza, D. (2025). Generative AI Practices, Literacy, and Divides: An Empirical Analysis in the Italian Context. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2512.03671> [in English].
24. Sineglossa. (2026). fAIr MEDIA. Retrieved from <https://sineglossa.it/progetti/fair-media-progetto-educativo-media-literacy/> [in Italiano].
25. The Guardian. Online influencers need urgent fact-checking training, warns Unesco. 2024. Retrieved from <https://www.theguardian.com/media/2024/nov/26/online-influencers-need-urgent-fact-checking-training-warns-unesco> [in English].
26. Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Luxembourg : Publications Office of the European Union. Retrieved from <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/7dcdac60-8475-11ec-8c40-01aa75ed71a1/language-en> [in English].

Стаття надійшла до редакції 02.03.2026.
Received 02.03.2026.

Bessarab A., Volynets G. Media Education Projects in Italy in the Context of the Formation of Critical Thinking and Digital Communication

The purpose of the study is to analyze media education projects in Italy in the context of the formation of critical thinking and digital communication.

Research methodology is based on interdisciplinary, systemic, and communication approaches. The study applies content analysis of official media education platforms, case study analysis of the projects IDMO, CREMIT, fAIr MEDIA, MEDMAS, and Rai Scuola, comparative analysis of online education formats and target audiences, as well as elements of discourse analysis related to the concepts of media literacy, digital literacy, AI literacy, and digital citizenship. The empirical basis includes academic publications, analytical reports, educational platforms, and official resources of Italian and European projects from 2020 to 2026.

Results. The results of the study demonstrate that the contemporary Italian model of media education is based on interdisciplinarity, the integration of digital citizenship, the development of critical thinking, and the active implementation of online learning formats. The research identifies MOOCs, e-learning platforms, game-based learning, AI literacy integration, and fact-checking practices as the main trends in Italian media education. It has been established that media education projects in Italy are implemented through cooperation between universities, media organizations, state institutions, and European programs. The study analyzes the structure, funding, trainers, target audiences, educational formats, course topics, certification systems, and online accessibility of the projects IDMO, CREMIT, fAIr MEDIA, MEDMAS, and Rai Scuola. The research also reveals the growing importance of disinformation counteraction, algorithmic literacy, and critical analysis of AI-generated content within Italian media education initiatives.

Scientific novelty of the study lies in the systematization of Italian online media education projects of 2020–2026, the identification of the specific features of AI literacy integration into contemporary media education, and the comprehensive analysis of cooperation between universities, state institutions, and media organizations in the formation of digital citizenship.

Practical significance of the research consists in the possibility of applying its findings to further studies of European media education models, the development of educational programs in digital literacy, AI literacy, and fact-checking, as well as the improvement of online courses and training programs in digital communication.

Key words: media education, media literacy, digital literacy, AI literacy, digital communication, critical thinking, digital citizenship, fake news, online education, Italy.