



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

ΠΑΚΕΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Ν° 34

«MEDIA MASTERS WORKSHOPS - ΠΑΪΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΊΔΙ, ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Παραδόθηκε από:

INNOVATION HIVE



Innovation Hive

Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.



Ταυτοποίηση εγγράφου:

Project full name	Project full name	Media Masters: Ενίσχυση του γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας
Project acronym	Project acronym	MEDMAS
Grant agreement no.	Grant agreement no.	101148165
CERV Programme	CERV Programme	CERV-2023-CITIZENS-CIV- Δέσμευση και συμμετοχή των πολιτών
Dissemination level	Dissemination level	Δημόσιος
Work Package	Work Package	WP34
Partner(s) responsible <i>(Legal Name and Short Name)</i>	Partner(s) responsible	ΚΑΙΝΟΤΟΜΪΑ HIVE
PIC Number:	(Legal Name and Short Name)	895619140
Author(s)	PIC Number:	Φένια Καλαντζή

Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ			
Event number:	WP34		
Event name:	Media Masters Workshops - Παίζοντας το Εκπαιδευτικό Παιχνίδι, στην Ελλάδα		
Type:	Εργαστήριο		
In situ/online:	Επιτόπου		
Location:	Λάρισα, Ελλάδα		
Date(s):	19 Ιουνίου 2025		
Website(s) (if any):	Άρθρο στον ιστότοπο του εταίρου: https://innovationhive.eu/?post_types=&s=projects		
Συμμετέχοντες			
Female:	40		
Male:	12		
Non-binary:	Δ / υ		
From country 1- Greece:	52		
From country 2 [name]:	Δ / υ		
From country 3 [name]:	Δ / υ		
...			
Total number of participants:	52	Από τον συνολικό αριθμό χωρών:	52
Περιγραφή			
Δώστε μια σύντομη περιγραφή της εκδήλωσης και των δραστηριοτήτων της.			
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ			

Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.

1. Εισαγωγή
2. Πρόγραμμα και Δομή Εκδηλώσεων
3. Ανάδραση
4. Επικοινωνία και Προώθηση της Πρωτοβουλίας
5. Φωτογραφίες εκδήλωσης

1. Εισαγωγή

Στις 19 Ιουνίου, στο πλαίσιο του Φεστιβάλ Πηνειού στη Λάρισα, πραγματοποιήθηκε με επιτυχία στο περίπτερο του Δημοτικού Συμβουλίου Νέων το εργαστήριο «Πώς να ξεχωρίσουμε το σωστό από το ψεύτικο». Η εκδήλωση προσέλκυσε ένα ευρύ και ποικιλόμορφο κοινό, από νεαρά άτομα και φορείς της τοπικής κοινωνίας, μέχρι και τον ίδιο τον Δήμαρχο Λαρισαίων, ο οποίος συμμετείχε ενεργά δοκιμάζοντας το εκπαιδευτικό παιχνίδι MediaMasters.

Το διαδραστικό αυτό εργαστήριο, σχεδιασμένο με επίκεντρο τη νεολαία, στόχευε στην ενίσχυση του γραμματισμού στα μέσα και της κριτικής σκέψης, προσεγγίζοντας με βιωματικό τρόπο το φαινόμενο της παραπληροφόρησης στην ψηφιακή εποχή. Καθοριστικής σημασίας για την επιτυχία της δράσης ήταν η συμβολή του Δημοτικού Συμβουλίου Νεολαίας Λάρισας, το οποίο όχι μόνο υποστήριξε την υλοποίηση της εκδήλωσης, αλλά ενίσχυσε και την αξιοπιστία και τη σύνδεσή της με τις πραγματικές ανάγκες της τοπικής νεολαίας. Ως φορέας που προωθεί τη συμμετοχή των νέων στη λήψη αποφάσεων και ενδυναμώνει τη διαγενεακή συνεργασία, το Συμβούλιο έπαιξε καθοριστικό ρόλο στην προσέλκυση νέων συμμετεχόντων πρόθυμων να συζητήσουν για τη σημασία της αξιολόγησης της πληροφορίας και της αντίστασης στις ψευδείς ειδήσεις.

Η δράση υλοποιήθηκε ως μία ενιαία, διαδραστική συνεδρία, κατά την οποία οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν και να παίξουν το MediaMasters, να δουλέψουν σε ομάδες υπό την καθοδήγηση διευκολυντών, να συζητήσουν τεχνικές επαλήθευσης πηγών και να ανταλλάξουν προσωπικές εμπειρίες σχετικά με την κατανάλωση ψηφιακού περιεχομένου. Μέσα από αυτή τη συλλογική διαδικασία μάθησης, το εργαστήριο ανέδειξε την ανάγκη εξοπλισμού της νέας γενιάς με τα απαραίτητα εργαλεία για να πλοηγείται υπεύθυνα, με αυτοπεποίθηση και κριτικό πνεύμα, στο πολύπλοκο και συχνά παραπλανητικό ψηφιακό περιβάλλον της εποχής μας.

Ιδιαίτερα ενθαρρυντικό ήταν το γεγονός ότι αρκετοί από τους συμμετέχοντες εξέφρασαν την επιθυμία να μεταφέρουν τα όσα έμαθαν στις δικές τους κοινότητες και σχολεία, πολλαπλασιάζοντας έτσι το θετικό αποτύπωμα της δράσης. Μέσα από αυτή την αλληλεπίδραση αναδείχθηκε ο ρόλος των νέων όχι μόνο ως αποδέκτες αλλά και ως φορείς

αλλαγής, ικανοί να διαμορφώσουν μια πιο συνειδητοποιημένη και ενημερωμένη κοινωνία απέναντι στις προκλήσεις της ψηφιακής εποχής.

Το εργαστήριο αποτέλεσε ένα ακόμη βήμα προς τη δημιουργία μιας κουλτούρας ενεργούς συμμετοχής και ευαισθητοποίησης γύρω από ζητήματα ενημέρωσης και παραπληροφόρησης. Με πρωτοβουλίες όπως αυτή, η Λάρισα αναδεικνύεται σε ένα ζωντανό παράδειγμα πόλης που επενδύει στη νεολαία, προάγοντας τον δημόσιο διάλογο και ενισχύοντας τις δεξιότητες του ψηφιακού πολίτη του αύριο.

2. Πρόγραμμα και υλοποίηση εκδηλώσεων

Το εργαστήριο οργανώθηκε ως μια ανοιχτή και άκρως διαδραστική συνεδρία, με κύριο εργαλείο το παιχνίδι MediaMasters, φιλοδοξώντας να εμπλέξει άμεσα τους συμμετέχοντες με το φαινόμενο των ψευδών ειδήσεων μέσα από τη δύναμη της παιχνιδοποιημένης μάθησης. Η εκδήλωση έλαβε χώρα στο περίπτερο του Δημοτικού Συμβουλίου Νέων και υιοθέτησε μια ευέλικτη, άτυπη μορφή, προσελκύοντας περαστικούς επισκέπτες του φεστιβάλ και προσκαλώντας τους σε αυθόρμητη συμμετοχή.

Ενεργοποίηση παιχνιδιού (90 λεπτά – συνεχής ροή)

Καθ' όλη τη διάρκεια του εργαστηρίου, είχαν στηθεί θεματικά τραπέζια με έντυπο υλικό του MediaMasters, υπό την εποπτεία διευκολυντών από την Innovation Hive και μελών του Δημοτικού Συμβουλίου Νεολαίας. Κάθε τραπέζι λειτουργούσε ως αυτόνομος σταθμός παιχνιδιού, όπου μικρές ομάδες 3-6 ατόμων συμμετείχαν ταυτόχρονα.

Οι οργανωτές καλωσόριζαν τους συμμετέχοντες, εξηγούσαν συνοπτικά τους κανόνες και καθοδηγούσαν τη ροή του παιχνιδιού με ενδεικτικά σενάρια. Οι παίκτες καλούνταν να διακρίνουν πραγματικές από ψευδείς ειδήσεις, ενεργοποιώντας τη λογική, τον διάλογο και τον έλεγχο πηγών. Όπου χρειαζόταν, οι ερωτήσεις προσαρμόζονταν αναλόγως του ηλικιακού προφίλ ή της αναγνωστικής ευχέρειας, διασφαλίζοντας έτσι τη μέγιστη προσβασιμότητα και συμμετοχικότητα.

Λαμβάνοντας υπόψη τον φεστιβαλικό χαρακτήρα του περιβάλλοντος, το εργαστήριο ακολούθησε δομή ανοιχτής ροής, επιτρέποντας την ελεύθερη είσοδο και έξοδο των επισκεπτών ανά πάσα στιγμή. Νέες ομάδες εντάσσονταν στα τραπέζια περίπου κάθε 15-20 λεπτά, με τους διευκολυντές να επαναλαμβάνουν τη ροή του παιχνιδιού, ώστε κάθε νέος συμμετέχων να βιώσει την εμπειρία από την αρχή ως το τέλος.

Έντυπα με βασικούς κανόνες βοηθούσαν στην καλύτερη κατανόηση του παιχνιδιού, ενώ οι διευκολυντές παρείχαν διαρκή υποστήριξη, εξηγώντας όρους όπως «παραπληροφόρηση» ή «αξιοπιστία πηγής» με απλό και προσιτό τρόπο.

Μια ιδιαίτερα ξεχωριστή στιγμή αποτέλεσε η συμμετοχή του Δημάρχου Λαρισαίων, ο οποίος κάθισε σε ένα από τα τραπέζια και έπαιξε μαζί με νέους, βιώνοντας την εμπειρία από πρώτο χέρι. Η παρουσία του συνέβαλε σημαντικά στην ενίσχυση της προβολής της δράσης, προσθέτοντας κύρος και συμβολικό βάρος στη συγκεκριμένη εκπαιδευτική πρωτοβουλία.

3. Ανατροφοδότηση:

Οι συμμετέχοντες ανταποκρίθηκαν με έντονο ενδιαφέρον στο παιχνίδι MediaMasters, εκφράζοντας την εκτίμησή τους για την πρακτική και διαδραστική προσέγγιση που υιοθετήθηκε. Το γεγονός ότι μπορούσαν να εξερευνήσουν περίπλοκες έννοιες γύρω από την παραπληροφόρηση μέσα από μια προσβάσιμη, παιχνιδιώδη μορφή, φάνηκε να ενισχύει τη συμμετοχή και την ενεργή μάθηση. Ο ανοιχτός και ανεπίσημος χαρακτήρας της εκδήλωσης δημιούργησε μια φιλόξενη και χαλαρή ατμόσφαιρα, την οποία πολλοί συμμετέχοντες ξεχώρισαν ως ένα από τα βασικά θετικά στοιχεία της εμπειρίας.

Πολλοί τόνισαν ότι το παιχνίδι αποτέλεσε έναν διασκεδαστικό αλλά και ουσιαστικό τρόπο για να κατανοήσουν πώς διαδίδεται η παραπληροφόρηση και πώς μπορούν να αναπτύξουν μια πιο κριτική στάση απέναντι στα μέσα που καταναλώνουν. Παράλληλα, εκτίμησαν ιδιαίτερα τη σταθερή υποστήριξη από τους διαμεσολαβητές σε κάθε τραπέζι, οι οποίοι προσέφεραν σαφείς οδηγίες και κατανοητές εξηγήσεις όταν χρειάστηκε.

Ωστόσο, αναδείχθηκαν και σημεία για περαιτέρω βελτίωση. Μία επαναλαμβανόμενη παρατήρηση αφορούσε τη δυσκολία κατανόησης ορισμένων ερωτήσεων, οι οποίες περιείχαν περίπλοκη ή υπερβολικά τεχνική διατύπωση. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να επιβραδύνεται η ροή του παιχνιδιού και, σε κάποιες περιπτώσεις, να δημιουργείται αμηχανία ή διστακτικότητα στη συμμετοχή. Ιδιαίτερα οι νεότεροι παίκτες κάτω των 18 ετών δυσκολεύτηκαν να ανταποκριθούν πλήρως, καθώς το επίπεδο της γλώσσας και η πλαισίωση των σεναρίων υπερέβαιναν τις γνώσεις ή τη γνωστική τους ετοιμότητα. Από την άλλη, και οι ενήλικοι συμμετέχοντες (18+) παρατήρησαν ότι ορισμένα σενάρια ήταν υπερβολικά φορτωμένα ή πολυεπίπεδα, γεγονός που εμπόδιζε τη γρήγορη κατανόηση και επηρέαζε την ομαλή ροή της εμπειρίας.

Η παραπάνω εικόνα ανέδειξε την ανάγκη προσαρμογής του περιεχομένου σε διαφορετικές ηλικιακές και γνωστικές ομάδες. Έγινε φανερό ότι θα ήταν χρήσιμο να υπάρχουν διαφοροποιημένες εκδοχές του παιχνιδιού – τόσο ως προς τη γλώσσα όσο και ως προς τη δομή – ώστε να εξυπηρετούνται καλύτερα οι ποικίλες ανάγκες των

συμμετεχόντων με διαφορετικά επίπεδα γραμματισμού στα μέσα και εμπειρίας με ψηφιακό περιεχόμενο.

Επιπλέον, καταγράφηκαν και κάποιες παρατηρήσεις σχετικά με γλωσσικές ασυνέπειες, όπως αδέξιες διατυπώσεις ή ελλιπείς προτάσεις σε ορισμένες κάρτες ερωτήσεων, που προκάλεσαν σύγχυση. Αν και δεν κρίθηκαν ως σοβαρά μειονεκτήματα, επισημάνθηκαν ως περιοχές όπου μικρές βελτιώσεις θα μπορούσαν να κάνουν τη συνολική εμπειρία πιο ρέουσα και εύχρηστη.

Οι διευκολυντές ανταποκρίθηκαν με ειλικρίνεια, εξηγώντας ότι το παιχνίδι βρίσκεται ακόμη σε φάση ανάπτυξης και ότι όλα τα σχόλια είναι ευπρόσδεκτα και πολύτιμα για τη μελλοντική του εξέλιξη. Οι συμμετέχοντες εκτίμησαν το γεγονός ότι αποτέλεσαν μέρος αυτής της συν-δημιουργικής διαδικασίας και αρκετοί δήλωσαν πρόθυμοι να δοκιμάσουν ξανά το παιχνίδι σε μελλοντικές του εκδοχές, όταν θα έχουν ενσωματωθεί οι προτεινόμενες βελτιώσεις.

Η ζωντάνια και ο ενθουσιασμός που επικράτησαν καθ' όλη τη διάρκεια του εργαστηρίου απέδειξαν στην πράξη ότι η νεολαία έχει την επιθυμία να συμμετέχει σε δράσεις που την αφορούν άμεσα, αρκεί αυτές να της δίνονται με κατανοητό, οικείο και διαδραστικό τρόπο. Η εκπαίδευση γύρω από την παραπληροφόρηση, αν και σύνθετη ως έννοια, βρήκε έδαφος κατανόησης και προβληματισμού όταν συνδυάστηκε με βιωματικά εργαλεία, όπως το συγκεκριμένο παιχνίδι. Σε πολλές περιπτώσεις, το MediaMasters λειτούργησε ως αφορμή για βαθύτερη συζήτηση όχι μόνο για το περιεχόμενο των ειδήσεων αλλά και για την ευθύνη που φέρουμε ως πολίτες όταν αναπαράγουμε ή αξιολογούμε πληροφορίες στο διαδίκτυο. Αυτή η μετάβαση από την απλή συμμετοχή στη συνειδητή στάση ήταν από τα πιο ουσιαστικά οφέλη της δράσης.

Ως συνέχεια της επιτυχημένης αυτής εμπειρίας, προτάθηκε από εκπαιδευτικούς και στελέχη της τοπικής αυτοδιοίκησης η υιοθέτηση του MediaMasters σε σχολικά προγράμματα και δημοτικές δράσεις δια βίου μάθησης. Η ενσωμάτωσή του ως εργαλείο σε περιβάλλοντα επίσημης και ανεπίσημης εκπαίδευσης θα μπορούσε να ενισχύσει περαιτέρω τις δεξιότητες γραμματισμού στα μέσα, κυρίως στις ηλικίες που είναι πιο ευάλωτες σε ψευδές ή παραπλανητικό περιεχόμενο. Ειδικότερα, τονίστηκε η ανάγκη για διαρκή επικαιροποίηση του παιχνιδιού ώστε να αντανακλά τις εξελίξεις στα κοινωνικά δίκτυα, τις τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης και τις σύγχρονες μορφές χειραγώγησης της πληροφορίας. Η επένδυση σε τέτοια εργαλεία δεν αποτελεί πολυτέλεια, αλλά αναγκαιότητα, προκειμένου να διαμορφωθούν πολίτες με κριτική σκέψη και συνείδηση του ρόλου τους στον ψηφιακό δημόσιο χώρο.

4. Επικοινωνία και προώθηση της πρωτοβουλίας

Για να εξασφαλίσει ισχυρή προβολή του εργαστηρίου MediaMasters που πραγματοποιήθηκε στις 19 Ιουνίου κατά τη διάρκεια του Φεστιβάλ Πηνειού στη Λάρισα,

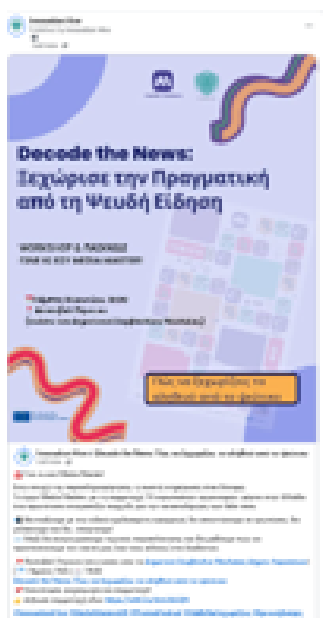
Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.

η Innovation Hive ανέπτυξε μια στοχευμένη και πολυεπίπεδη επικοινωνιακή στρατηγική μέσω του καθιερωμένου ψηφιακού δικτύου της.

Η αρχική προώθηση ξεκίνησε με τη δημιουργία μιας ειδικής εκδήλωσης στο Facebook, η οποία περιέγραψε το θέμα, τους στόχους και τη διαδραστική μορφή του εργαστηρίου. Αυτό υποστηρίχθηκε από μια **ανάρτηση στο Facebook** την ίδια ημέρα, ενισχύοντας την πρόσκληση και ενθαρρύνοντας τη συμμετοχή μέσω ελκυστικών οπτικών στοιχείων και ενός άμεσου συνδέσμου εγγραφής. Και οι δύο προσπάθειες εστίασαν στην ήδη υπάρχουσα κοινότητα της Innovation Hive, η οποία αποτελείται από εκπαιδευτικούς, επαγγελματίες του τομέα της νεολαίας, φοιτητές καθώς και τοπικούς ενδιαφερόμενους φορείς.



<https://fb.me/e/8QsLFDGQN>



<https://www.facebook.com/InnovationHiveEu/posts/pfbid08QEDdwPPUuuNY54EFxriZGrZu7GLBD eQe75G6y4N1Ca8y1fnbP31GfWSKQPkNGNoI>

Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.

Καθώς πλησίαζε η ημερομηνία της εκδήλωσης, στις 18 Ιουνίου 2025 κυκλοφόρησαν στρατηγικά Instagram Stories, τα οποία ανανεώθηκαν ξανά καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας στις 19 Ιουνίου, δημιουργώντας αίσθηση ενθουσιασμού και άμεσης συμμετοχής. Οι δημοσιεύσεις αυτές ανέδειξαν βασικά στοιχεία της εκδήλωσης, όπως την τοποθεσία, τη συνεργασία με το Δημοτικό Συμβούλιο Νεολαίας, καθώς και την ευκαιρία να δοκιμαστεί το παιχνίδι MediaMasters.

Παράλληλα, στις 18 Ιουνίου δημοσιεύτηκε ένας δεύτερος γύρος αναρτήσεων σε Facebook και Instagram, με στόχο την τόνωση της τελευταίας στιγμής συμμετοχής και τη μέγιστη προβολή στο ψηφιακό κοινό της Innovation Hive.



https://www.facebook.com/InnovationHiveEu/posts/pfbid0RZ2UDT7533gQLxNAsLauAT63X4sxyzcQ_R6fs8xZTgqCoyy6xZyQcAWxuejgRtjDe2l

Καθ' όλη τη διάρκεια της 19ης Ιουνίου, δημοσιεύτηκαν στο Instagram μια σειρά ιστοριών που κατέγραψαν στιγμές από τα παρασκήνια, ζωντανές δοκιμές του παιχνιδιού στο περίπτερο, καθώς και αξιοσημείωτους καλεσμένους, μεταξύ των οποίων και η επίσκεψη του Δημάρχου Λαρισαίων, ο οποίος συμμετείχε ενεργά στο παιχνίδι MediaMasters. Αυτή η δυναμική και συνεχής διαδικτυακή παρουσία όχι μόνο προσέλκυσε μια ευρύτερη και διαφορετική ομάδα συμμετεχόντων, αλλά επέκτεινε και την εμβέλεια της πρωτοβουλίας πέρα από τη φυσική τοποθεσία της εκδήλωσης.

Όλο το περιεχόμενο σχεδιάστηκε με έμφαση στην οπτική ελκυστικότητα και την ενημερωτική αξία, ευθυγραμμιζόμενο με την περιεκτική και νεανική ταυτότητα της πρωτοβουλίας, ενώ παράλληλα ανέδειξε τη σταθερή δέσμευση της Innovation Hive σε διαδραστικές δράσεις ευαισθητοποίησης σε δημόσιους χώρους.



Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.



Μέσω αυτού του συστήματος καταφέραμε να οργανώσουμε εκ των προτέρων τα καθίσματα, τα υλικά και τις ανάγκες διευκόλυνσης, αποφεύγοντας έτσι προκλήσεις της τελευταίας στιγμής.

Η στρατηγική αποδείχθηκε ιδιαίτερα αποτελεσματική, καθώς μια ποικιλόμορφη ομάδα νέων συμμετεχόντων παρευρέθηκε την ημέρα της εκδήλωσης, αντικατοπτρίζοντας τόσο τη σημασία του θέματος όσο και την επιτυχία των ενεργειών μας για την προβολή.

Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.



Μετά το εργαστήριο, η Innovation Hive προετοίμασε ένα περιεκτικό άρθρο, διαθέσιμο στα αγγλικά και τα ελληνικά, το οποίο τεκμηριώνει την εκδήλωση, μοιράζεται ιδέες και βασικά συμπεράσματα και προσφέρει μια αναστοχαστική επισκόπηση των συζητήσεων και σχολίων που προέκυψαν.

Το άρθρο χρησίμευσε τόσο ως εργαλείο διάδοσης όσο και ως καταγραφή των προσπαθειών μας να συμβάλουμε ουσιαστικά στη συζήτηση σε ευρωπαϊκό επίπεδο για τον ψηφιακό γραμματισμό και την ενδυνάμωση των νέων. Κοινοποιήθηκε μέσω της ιστοσελίδας μας, ενισχύοντας περαιτέρω την προβολή της πρωτοβουλίας MediaMasters και αναδεικνύοντας τη δέσμευσή μας για προσβάσιμες, ουσιαστικές μαθησιακές εμπειρίες με πραγματικό αντίκτυπο.

5. Φωτογραφίες



Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.



Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.



Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.



Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.



ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΑΛΛΑΓΩΝ		
ΕΚΔΟΧΗ	ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ	ΑΛΛΑΓΗ
1.0		Αρχική έκδοση

Αποποίηση ευθυνών: Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.