



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

ΠΑΚΕΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Ν° 11

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ Νο 2 «ΠΩΣ ΝΑ ΞΕΧΩΡΙΣΕΙΣ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΠΟ ΤΟ ΨΕΥΤΙΚΟ» ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Παραδόθηκε από:

INNOVATION HIVE



Innovation Hive

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



Ταυτοποίηση εγγράφου:

Ονοματεπώνυμο έργου	Ονοματεπώνυμο έργου	Media Masters: Ενίσχυση του γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας
Ακρωνύμιο έργου	Ακρωνύμιο έργου	MEDMAS
Συμφωνία επιχορήγησης αριθ.	Συμφωνία επιχορήγησης αριθ.	101148165
Πρόγραμμα CERV	Πρόγραμμα CERV	CERV-2023-CITIZENS-CIV- Εμπλοκή και Συμμετοχή των Πολιτών
Επίπεδο διάδοσης	Επίπεδο διάδοσης	Δημόσιος
Πακέτο Εργασίας	Πακέτο Εργασίας	WP11
Αρμόδιος(-οι) εταίρος(-οι) <i>(Νόμιμο όνομα και σύντομο όνομα)</i>	Αρμόδιος(-οι) εταίρος(-οι) (Νόμιμο όνομα και σύντομο όνομα)	INNOVATION HIVE
Αριθμός PIC:	Αριθμός PIC:	895619140
Συγγραφέας(ες)	Συγγραφέας(ες)	Φένια Καλαντζή

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



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ			
Αριθμός συμβάντος:	WP11		
Όνομα συμβάντος:	Πώς να ξεχωρίσετε το σωστό από το ψεύτικο» εργαστήριο στην Ελλάδα 2		
Δακτυλογραφώ:	Εργαστήριο		
Επί τόπου/διαδικτυακά:	Επι τόπου		
Τοποθεσία:	Λάρισα, Ελλάδα		
Ημερομηνία(ες):	Νοέμβριος 14th, 2025		
Ιστότοπος(-οι) (εάν υπάρχει):	Άρθρο στην ιστοσελίδα του συνεργάτη: https://innovationhive.eu/mediamasters-workshop-at-peiramatiko-lykeio-larissa-empowering-students-against-misinformation/		
Συμμετέχοντες			
Θηλυκός:	32		
Αρσενικός:	22		
Μη δυαδικό:	Δ / υ		
Από τη χώρα 1 - Ελλάδα:	54		
Από τη χώρα 2 [όνομα]:	Δ / υ		
Από τη χώρα 3 [όνομα]:	Δ / υ		
...			
Συνολικός αριθμός συμμετεχόντων:	54	Από το σύνολο των χωρών:	1

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

Περιγραφή

Δώστε μια σύντομη περιγραφή της εκδήλωσης και των δραστηριοτήτων της.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

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

1. Εισαγωγή

Στις 14 Νοεμβρίου πραγματοποιήθηκε με επιτυχία στο Πειραματικό Γυμνάσιο Λάρισας ένα νέο εργαστήριο MediaMasters χωρισμένο σε δύο ενότητες, στο οποίο συμμετείχαν δύο τάξεις, 1^η και 3^η Λυκείου, σε μια καθηλωτική εκπαιδευτική εμπειρία για τον γραμματισμό στα μέσα και την κριτική σκέψη. Η συνεδρία πραγματοποιήθηκε στους ειδικούς χώρους μάθησης του σχολείου και προσέλκυσε το ενεργό ενδιαφέρον μαθητών και εκπαιδευτικών, οι οποίοι χαιρέτισαν την ευκαιρία να εξερευνήσουν καινοτόμα εργαλεία και προσεγγίσεις για την κατανόηση της ψηφιακής πληροφορίας.

Αυτό το εργαστήριο, σχεδιασμένο ειδικά για μαθητές γυμνασίου, είχε ως στόχο να ενισχύσει την ικανότητα των μαθητών να εντοπίζουν την παραπληροφόρηση και να καλλιεργούν στοχαστικές ψηφιακές συνήθειες. Η δομημένη παρουσίαση του έργου MediaMasters παρείχε τη θεωρητική βάση, ενώ η ενθουσιώδης συνεργασία του σχολείου ήταν καθοριστική για την ομαλή ένταξη της δραστηριότητας στο κανονικό πρόγραμμα μάθησης των μαθητών. Το Πειραματικό Γυμνάσιο Λάρισας, ως φορέας γνωστός για την προώθηση της βιωματικής εκπαίδευσης και την ενθάρρυνση της κριτικής έρευνας, διαδραμάτισε καθοριστικό ρόλο στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος όπου οι νέοι ένιωθαν αυτοπεποίθηση να αμφισβητήσουν, να αναλύσουν και να αμφισβητήσουν τις πληροφορίες που συναντούν καθημερινά στο διαδίκτυο.

Η δράση υλοποιήθηκε ως δύο διαδραστικές συνεδρίες, ξεκινώντας με μια καθοδηγούμενη παρουσίαση των στόχων, των μεθόδων και της συνάφειας του έργου με τις σύγχρονες ψηφιακές προκλήσεις. Μετά από αυτή την εισαγωγή, οι μαθητές χωρίστηκαν σε μικρότερες ομάδες και κλήθηκαν να παίξουν το παιχνίδι MediaMasters, επιτρέποντάς τους να εφαρμόσουν τεχνικές επαλήθευσης πηγής, να εξερευνήσουν πραγματικά παραδείγματα παραπλανητικού περιεχομένου και να μοιραστούν τις δικές τους εμπειρίες από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τις διαδικτυακές πλατφόρμες. Μέσω αυτού του

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

συνδυασμού δομημένης μάθησης και παιχνιδιού, το εργαστήριο τόνισε τη σημασία του εξοπλισμού των νέων με πρακτικά εργαλεία που τους δίνουν τη δυνατότητα να πλοηγούνται σε ψηφιακά περιβάλλοντα με μεγαλύτερη επίγνωση και αυτονομία.

Ενθαρρυντικά, πολλοί μαθητές εξέφρασαν έντονη περιέργεια να εμβαθύνουν σε θέματα ευθύνης των μέσων ενημέρωσης, αλγοριθμικής επιρροής και ασφάλειας στο διαδίκτυο, αρκετοί μάλιστα πρότειναν να επαναληφθούν παρόμοια εργαστήρια με μικρότερες τάξεις ή να ενσωματωθούν στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών. Η δέσμευσή τους απέδειξε για άλλη μια φορά ότι οι νέοι μπορούν να χρησιμεύσουν όχι μόνο ως ενημερωμένοι συμμετέχοντες αλλά και ως πολλαπλασιαστές, ικανοί να διαδώσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης στα δίκτυα και τις κοινότητες των συνομηλίκων τους.

Αυτό το εργαστήριο σηματοδότησε ένα ακόμη σημαντικό βήμα για την προώθηση μιας κουλτούρας συνειδητής ψηφιακής ιθαγένειας στο εκπαιδευτικό οικοσύστημα της Λάρισας. Μέσω τέτοιων πρωτοβουλιών, σχολεία όπως το Πειραματικό Λύκειο συμβάλλουν στην καλλιέργεια μιας νέας γενιάς μαθητών που προσεγγίζουν την πληροφορία με αυτοπεποίθηση, διάκριση και ισχυρό αίσθημα ευθύνης, ιδιότητες απαραίτητες για την αντιμετώπιση των προκλήσεων του σημερινού ταχέως εξελισσόμενου ψηφιακού κόσμου.

2. Πρόγραμμα και υλοποίηση εκδηλώσεων

Το εργαστήριο δομήθηκε ως μια εστιασμένη συνεδρία μάθησης στο σχολείο, χρησιμοποιώντας το παιχνίδι MediaMasters ως βασικό διαδραστικό εργαλείο για την υποστήριξη των μαθητών στην κατανόηση και τον εντοπισμό της παραπληροφόρησης. Υλοποιήθηκε στις τάξεις του Πειραματικού Γυμνασίου, η δραστηριότητα ακολούθησε μια δομημένη αλλά συμμετοχική μορφή κατάλληλη για μαθητές γυμνασίου. Πραγματοποιήθηκαν δύο ξεχωριστές συνεδρίες, μία με την τάξη της 10ης τάξης και μία με τη 12η τάξη, διάρκειας περίπου 50 λεπτών η καθεμία, διασφαλίζοντας ότι το περιεχόμενο προσαρμόστηκε στην ηλικία, τις ψηφιακές συνήθειες και την ακαδημαϊκή ωριμότητα των συμμετεχόντων.

Ροή συνεδρίας (50 λεπτά ανά μάθημα)

Κάθε εργαστήριο ακολούθησε μια δομή δύο μερών που συνδυάζει τη θεωρητική συμβολή με την πρακτική δέσμευση:

1. Παρουσίαση Έργου (15–20 λεπτά)

Στην αρχή κάθε συνεδρίας, οι συντονιστές από το Innovation Hive παρουσίασαν το έργο MediaMasters μέσω μιας σύντομης παρουσίασης που περιγράφει τους στόχους, τη

συνάφεια και τα βασικά του θέματα. Οι μαθητές εξοικειώθηκαν με βασικές έννοιες όπως η παραπληροφόρηση, οι ψευδείς ειδήσεις και η ψηφιακή αξιοπιστία, χτίζοντας τη θεωρητική βάση για τη δραστηριότητα που βασίζεται στο παιχνίδι που ακολούθησε. Για να εμβαθύνουν την κατανόησή τους, οι διαμεσολαβητές εξήγησαν τις διαφορετικές μορφές που μπορεί να πάρει η παραπληροφόρηση—όπως τίτλοι clickbait, παραποιημένες εικόνες ή βίντεο, παραπλανητικά στατιστικά στοιχεία και συναισθηματικά φορτισμένο περιεχόμενο που έχει σχεδιαστεί για να προκαλεί γρήγορη κοινή χρήση.

Για να γίνουν αυτές οι έννοιες πιο σχετικές, παρουσιάστηκαν και αναλύθηκαν μαζί με τους μαθητές πραγματικά παραδείγματα ιογενών ψευδών ειδήσεων που κυκλοφορούν στο TikTok. Αυτό τους βοήθησε να αναγνωρίσουν πώς η παραπληροφόρηση διεισδύει στις πλατφόρμες που χρησιμοποιούν καθημερινά και πόσο εύκολα μπορούν να εξαπλωθούν ψευδείς αφηγήσεις μέσω περιεχομένου σύντομης μορφής και γρήγορου ρυθμού. Η παρουσίαση προσαρμόστηκε προσεκτικά στο μαθησιακό επίπεδο κάθε τάξης: η ομάδα της 1^{ης} Λυκείου έλαβε περισσότερες καθοδηγούμενες εξηγήσεις και συγκεκριμένα παραδείγματα, ενώ οι μαθητές της 3^{ης} Λυκείου τάξης συμμετείχαν σε μια πιο στοχαστική συζήτηση σχετικά με την ψηφιακή ευθύνη, την αλγοριθμική ενίσχυση και τις στρατηγικές για την επαλήθευση πληροφοριών σε διαδικτυακά περιβάλλοντα υψηλής ταχύτητας.

(Διαφάνειες παρουσίασης)



**MEDIA MASTERS: ΒΕΛΤΙΩΣΗ
ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΗΣ
ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΜΕΣΩ
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**



ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ MEDIA LITERACY?

Παιδεία στα Μέσα (media literacy) σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (COM 2007/833, REC 2009/625/EC, COM 2018/22, Council Conclusions 9641/2016) είναι ένα σύνολο ικανοτήτων που περιλαμβάνει:

- Την πρόσβαση στα παραδοσιακά και νέα μέσα επικοινωνίας μέσω της κατάλληλης υποδομής
- Την κατανόηση, ανάλυση και κριτική αξιολόγηση των μηνυμάτων των Μέσων και των περιεχομένων τους
- Τη δυνατότητα έκφρασης και δημιουργίας στα Μέσα, σε διαφορετικές πολυμεσικές πλατφόρμες και επικοινωνιακές συνθήκες



ΕΙΔΗ FAKE NEWS



- ✓ Clickbait
- ✓ Ψευδείς Ειδήσεις
- ✓ Παραπλανητικό Περιεχόμενο
- ✓ Παραποιημένες Φωτογραφίες/ Βίντεο
- ✓ Σατιρικό Περιεχόμενο που παρεξηγείται
- ✓ Scam

2. Μαθησιακή δραστηριότητα με βάση το παιχνίδι (20–25 λεπτά)

Μετά την εισαγωγική παρουσίαση, οι μαθητές κλήθηκαν να παίξουν το παιχνίδι MediaMasters σε μικρές ομάδες μέσα στην τάξη. Οι διαμεσολαβητές παρείχαν σαφείς οδηγίες, εξήγησαν τους κανόνες και καθοδήγησαν τους μαθητές σε δείγματα σεναρίων. Το παιχνίδι απαιτούσε από τους μαθητές να διακρίνουν το πραγματικό από το παραπλανητικό περιεχόμενο, να αναλύσουν τις πηγές και να αιτιολογήσουν τη συλλογιστική τους, ενεργοποιώντας δεξιότητες κριτικής σκέψης, συνεργασίας και ψηφιακής κρίσης.

Καθ' όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας, οι συντονιστές εναλλάσσονταν μεταξύ των ομάδων, διευκρινίζοντας όρους όπως «μεροληψία», «επαλήθευση» ή «αξιοπιστία πηγής» και προσαρμόζοντας τον ρυθμό με βάση την εξοικείωση των μαθητών με το θέμα. Το δομημένο περιβάλλον της τάξης επέτρεψε την ενεργό συμμετοχή όλων των μαθητών, καθώς συζητούσαν απαντήσεις, αμφισβητούσαν υποθέσεις και προβληματίζονταν για το πώς εξαπλώνεται η παραπληροφόρηση στα καθημερινά ψηφιακά τους περιβάλλοντα.

3. Ανατροφοδότηση:

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



Κάθε συνεδρία ολοκληρώθηκε με έναν ειδικό γύρο ανατροφοδότησης, προσφέροντας στους μαθητές την ευκαιρία να εκφράσουν τις εντυπώσεις τους από το παιχνίδι MediaMasters, να σχολιάσουν τη χρηστικότητα του και να προβληματιστούν σχετικά με όσα έμαθαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Αυτές οι συζητήσεις ήταν εξαιρετικά διορατικές, αποκαλύπτοντας όχι μόνο πώς βίωσαν οι μαθητές τη δραστηριότητα αλλά και πώς σχετίζονται με θέματα παραπληροφόρησης στην καθημερινή τους ψηφιακή ζωή. Τα σχόλια παρείχαν μια πλούσια επισκόπηση των δυνατών σημείων του παιχνιδιού, των τομέων προς βελτίωση και της ευρύτερης εκπαιδευτικής αξίας της συνεδρίας.

Μια επαναλαμβανόμενη παρατήρηση μεταξύ των μαθητών αφορούσε τη διάρκεια ορισμένων ερωτήσεων μέσα στο παιχνίδι. Πολλοί παρατήρησαν ότι ορισμένες προτροπές ήταν αρκετά μεγάλες για να διαβαστούν, ιδιαίτερα όταν έπαιζαν υπό πίεση χρόνου, καθώς συνέβαινε αυτό, υπήρχε συγκεκριμένος χρόνος και ότι αυτό μερικές φορές καθιστούσε δύσκολη την επεξεργασία του πλήρους πλαισίου πριν από την επιλογή μιας απάντησης. Παρά τη δυσκολία αυτή, οι μαθητές τόνισαν ότι η συνολική δομή του παιχνιδιού παρέμεινε σαφής και εύκολη στην παρακολούθηση. Μόλις εξοικειώθηκαν με τους μηχανισμούς, βρήκαν τη ροή διαισθητική, επιτρέποντάς τους να επικεντρωθούν περισσότερο στην ανάλυση του περιεχομένου παρά στη μορφή.

Είναι σημαντικό ότι οι μαθητές εξέφρασαν ότι ο οπτικός και λειτουργικός σχεδιασμός του παιχνιδιού υποστήριξε σημαντικά τη μαθησιακή τους εμπειρία. Περιέγραψαν τη διεπαφή ως μοντέρνα, οπτικά ελκυστική και κατάλληλη για την ηλικιακή τους ομάδα. Ο συνδυασμός καθαρών γραφικών, καλά οργανωμένων οθονών και λογικής διάταξης βήμα προς βήμα τους βοήθησε να παραμείνουν συγκεντρωμένοι και να μειώσουν τυχόν γνωστική υπερφόρτωση. Αρκετοί μαθητές ανέφεραν ότι ο υψηλής ποιότητας σχεδιασμός έκανε το παιχνίδι να αισθάνεται πιο επαγγελματικό, ενισχύοντας την αξιοπιστία του ως εκπαιδευτικό εργαλείο.

Ένα άλλο ισχυρό θέμα που προέκυψε από τα σχόλια ήταν η ελκυστική και σχετική φύση των σεναρίων του παιχνιδιού. Η συμπερίληψη πραγματικών ή ευρέως γνωστών παραδειγμάτων ψεύτικων ειδήσεων, ειδικά εκείνων που προέρχονται από πλατφόρμες όπως το TikTok, τράβηξε την προσοχή τους και προκάλεσε έντονες συζητήσεις. Αυτά τα παραδείγματα βοήθησαν τους μαθητές να δουν πώς εμφανίζονται οι χειραγωγημένες πληροφορίες στο καθημερινό τους διαδικτυακό περιβάλλον, καθιστώντας τη μαθησιακή διαδικασία τόσο ουσιαστική όσο και σχετική. Πολλοί μοιράστηκαν προσωπικές εμπειρίες όπου είχαν συναντήσει αμφισβητήσιμο περιεχόμενο, επιτρέποντάς τους να κάνουν άμεσες συνδέσεις μεταξύ των προκλήσεων του παιχνιδιού και των δικών τους ψηφιακών συμπεριφορών.

Οι μαθητές επέδειξαν επίσης εντυπωσιακή περιέργεια. Μόλις εκτέθηκαν σε ρεαλιστικές περιπτώσεις παραπληροφόρησης, άρχισαν να θέτουν βαθύτερα ερωτήματα σχετικά με τους μηχανισμούς πίσω από τη διάδοση ψευδούς περιεχομένου:

- Γιατί οι άνθρωποι μοιράζονται ψεύτικες ειδήσεις τόσο γρήγορα;
- Πώς ενισχύουν οι αλγόριθμοι τις παραπλανητικές αναρτήσεις;
- Ποιοι ψυχολογικοί παράγοντες κάνουν το εντυπωσιακό περιεχόμενο τόσο πειστικό;
- Πώς μπορούν οι νέοι να επαληθεύσουν την αξιοπιστία πριν αναδημοσιεύσουν κάτι;

Αυτές οι ερωτήσεις αποκάλυψαν την επιθυμία όχι μόνο να κατανοήσουμε την παραπληροφόρηση αλλά και να πλοηγηθούμε στους ψηφιακούς χώρους πιο υπεύθυνα. Οι συμμετέχοντες αναγνώρισαν ότι η παραπληροφόρηση δεν είναι ένα αφηρημένο πρόβλημα, αλλά μπορεί να βρεθεί στις πλατφόρμες και τις αλληλεπιδράσεις με τις οποίες ασχολούνται καθημερινά.

Επιπλέον, πολλοί μαθητές τόνισαν ότι η χρήση διάσημων παραδειγμάτων παραπλανητικού περιεχομένου από το παιχνίδι έκανε τη δραστηριότητα αξέχαστη. Αυτά τα παραδείγματα δημιούργησαν όπου οι μαθητές μπορούσαν να αναγνωρίσουν μοτίβα, να κατανοήσουν τεχνικές χειραγώγησης και να προβληματιστούν σχετικά με τη δική τους ευαισθησία σε πειστικό ή υπερβολικό διαδικτυακό περιεχόμενο. Αυτή η αναστοχαστική διάσταση είναι ιδιαίτερα πολύτιμη, καθώς ενθαρρύνει τη μακροπρόθεσμη επίγνωση και όχι την παθητική συμμετοχή.

Εκτός από το περιεχόμενο του παιχνιδιού, οι μαθητές εκτίμησαν τη συνεργατική πτυχή του εργαστηρίου. Η εργασία σε μικρές ομάδες τους επέτρεψε να συζητήσουν απαντήσεις, να αμφισβητήσουν ο ένας τις υποθέσεις του άλλου και να διατυπώσουν το σκεπτικό τους. Αυτή η αλληλεπίδραση μεταξύ ομοτίμων υποστήριξε τη βαθύτερη κατανόηση του υλικού και ενθάρρυνε ένα περιβάλλον κοινής μάθησης. Αρκετοί μαθητές παρατήρησαν ότι ακούγοντας τις απόψεις των συμμαθητών τους τους βοήθησε να δουν την παραπληροφόρηση από νέες οπτικές γωνίες.

Συνολικά, τα σχόλια αντανάκλυναν έντονο ενθουσιασμό και γνήσιο ενδιαφέρον τόσο για το θέμα όσο και για τη μεθοδολογία που βασίζεται στο παιχνίδι. Οι μαθητές έδειξαν ότι όχι μόνο γνωρίζουν τις προκλήσεις του σημερινού ψηφιακού τοπίου, αλλά και πρόθυμοι να αναπτύξουν εργαλεία και στρατηγικές για την υπεύθυνη πλοήγησή τους. Οι προβληματισμοί τους ενίσχυσαν την εκπαιδευτική αξία του εργαστηρίου και έδειξαν πώς η διαδραστική μάθηση με βάση το παιχνίδι μπορεί να ενισχύσει σημαντικά την κριτική σκέψη, τον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης και την ψηφιακή ευαισθητοποίηση.

Οι πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν από αυτούς τους γύρους ανατροφοδότησης θα χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση των μελλοντικών εργαστηρίων και τη βελτίωση της εφαρμογής του παιχνιδιού MediaMasters στην τάξη. Το πιο σημαντικό, οι στοχαστικές συνεισφορές των μαθητών υπογράμμισαν την ανάγκη για συνεχείς επενδύσεις σε πρωτοβουλίες ψηφιακού γραμματισμού, προγράμματα που δίνουν τη δυνατότητα στους νέους όχι μόνο να αναγνωρίζουν την παραπληροφόρηση, αλλά να γίνουν σίγουροι και προορατικοί ψηφιακοί πολίτες.

4. Επικοινωνία και προώθηση της πρωτοβουλίας

Για να διασφαλιστεί η αποτελεσματική προβολή και τεκμηρίωση των εργαστηρίων MediaMasters που πραγματοποιήθηκαν στις 14 Νοεμβρίου στο Πειραματικό Λύκειο, η Innovation Hive εφάρμοσε μια στοχευμένη επικοινωνιακή προσέγγιση προσαρμοσμένη στο σχολικό πλαίσιο της δραστηριότητας. Δεδομένου ότι οι συνεδρίες διεξήχθησαν σε επίσημο εκπαιδευτικό περιβάλλον, δεν πραγματοποιήθηκε εκ των προτέρων δημόσια διαδικτυακή προώθηση. Αντίθετα, το Innovation Hive συντονίστηκε απευθείας με πολλά σχολεία της περιοχής, οργανώνοντας τελικά δύο συνεδρίες στο Πειραματικό Λύκειο, μία με μαθητές της 10ης τάξης και μία με μαθητές της 12ης τάξης. Αυτή η άμεση επικοινωνία εξασφάλισε ότι τα εργαστήρια ενσωματώθηκαν ομαλά στο πρόγραμμα του σχολείου και έφτασαν στις κατάλληλες ομάδες μαθητών.

Την ημέρα των εργαστηρίων, το Innovation Hive χρησιμοποίησε τα κανάλια του στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ιδιαίτερα το Instagram και το facebook, για να μοιραστεί ενημερώσεις σε πραγματικό χρόνο και περιεχόμενο από τα παρασκήνια. Μια σειρά από Instagram Stories παρουσίασαν στιγμές και από τις δύο συνεδρίες, συμπεριλαμβανομένων αποσπασμάτων από την παρουσίαση του έργου, στιγμιότυπα μαθητών που ασχολούνται με το παιχνίδι MediaMasters και προβληματισμούς που αποτυπώθηκαν σε όλη τη διαδικασία. Οι ιστορίες αυτές είχαν ως στόχο να αναδείξουν τον βιωματικό χαρακτήρα της δραστηριότητας, την ενεργό συμμετοχή των μαθητών και τη συνεργασία του σχολείου στην προώθηση του ψηφιακού γραμματισμού.



Αν και η επικοινωνιακή στρατηγική για αυτήν την εκδήλωση επικεντρώθηκε στην αυθημερόν κάλυψη και όχι στην εκ των προτέρων προώθηση, οι αναρτήσεις πέτυχαν να ευαισθητοποιήσουν το ψηφιακό κοινό του Innovation Hive για την πρωτοβουλία. Οι Ιστορίες τόνισαν την εκπαιδευτική αξία του MediaMasters, τη συνάφεια του θέματος με τους νεαρούς μαθητές και τη σημασία της ενσωμάτωσης του κριτικού γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης στην επίσημη εκπαίδευση.

Μετά τα εργαστήρια, το Innovation Hive ετοίμασε ένα ολοκληρωμένο άρθρο τόσο στα αγγλικά όσο και στα ελληνικά, συνοψίζοντας τους στόχους, τη διαδικασία, τις αντιδράσεις των μαθητών και τα βασικά συμπεράσματα από τις συνεδρίες. Το άρθρο είχε ως στόχο να διατηρήσει τις γνώσεις που προέκυψαν κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, προσφέροντας παράλληλα έμπνευση και πρακτική καθοδήγηση σε άλλους εκπαιδευτικούς και οργανισμούς που ενδιαφέρονται να υλοποιήσουν παρόμοια εργαστήρια. Λειτουργώντας ταυτόχρονα ως εργαλείο διάδοσης και ως αναστοχαστική έκθεση, ενίσχυσε τη δέσμευσή μας για την προώθηση του ψηφιακού γραμματισμού και την προώθηση της κριτικής ενασχόλησης με τις διαδικτυακές πληροφορίες μεταξύ των νέων.

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



MediaMasters Workshop at Peiramatiko Lykeio Larissa: Empowering Students Against Misinformation

13 seconds ago

On November 14, Innovation Hive successfully implemented two MediaMasters workshops at the Peiramatiko Lykeio of Larissa, offering students an engaging and interactive introduction to media literacy and critical thinking. The sessions were delivered to two classes, 10th grade and 12th grade, bringing the project's educational tools directly into the school environment. As misinformation continues to shape digital interactions on a global scale, this initiative aimed to equip students with practical skills for identifying misleading content and understanding the mechanisms behind fake news.

A Structured and Engaging Learning Experience

Each workshop followed a 45-minute structure, carefully designed to blend theoretical input with hands-on interaction. The sessions opened with a short presentation introducing the MediaMasters project, its objectives, and its relevance in today's digital landscape. Facilitators from Innovation Hive explained core concepts such as misinformation, source reliability, and verification techniques, framing the challenge that young people face in navigating online information.

Following the presentation, students were invited to play the MediaMasters game in small groups. This activity served as the heart of the workshop, enabling participants to explore real-world examples of misleading content, identify markers of fake news, and discuss their reasoning with their peers. The classroom environment allowed for active participation, lively debate, and collaborative problem-solving.

Κοιτάζοντας το μέλλον, η θετική υποδοχή τόσο από τους μαθητές όσο και από το προσωπικό του σχολείου παρέχει μια ισχυρή βάση για την επέκταση της πρωτοβουλίας MediaMasters σε πρόσθετα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

5. Φωτογραφίες

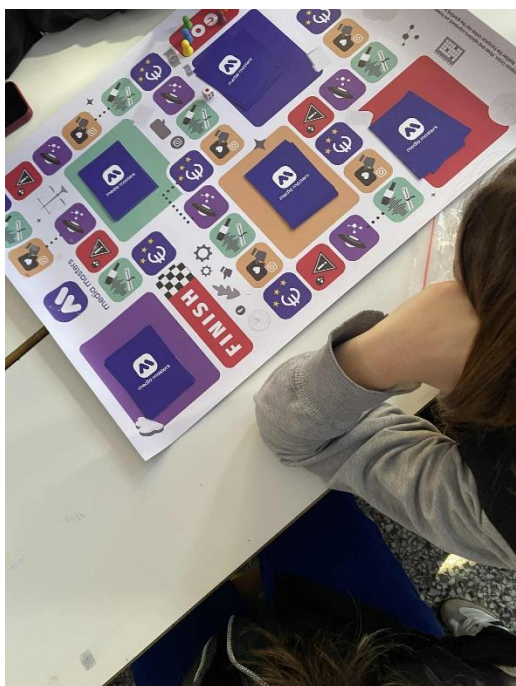
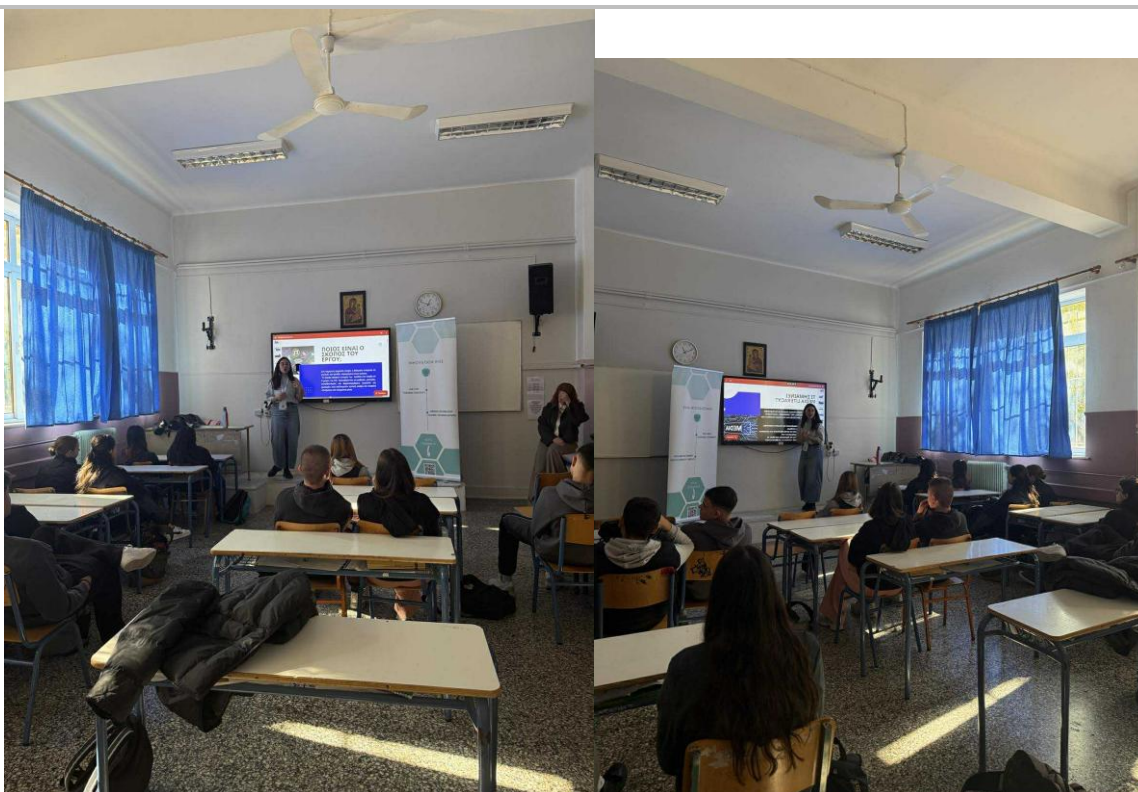
1η συνεδρία

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



2η συνεδρία

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



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



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



ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΑΛΛΑΓΩΝ		
ΕΚΔΟΧΗ	ΔΗΜΟΣΙΕΥΜΑ	ΑΛΛΑΓΗ
1.0		Αρχική έκδοση

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