



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

ΠΑΚΕΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Ν° 3

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ “ΠΩΣ ΝΑ ΞΕΧΩΡΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΨΕΥΤΙΚΗ ΕΙΔΗΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΗΘΙΝΗ” ΣΤΗΝ ΚΥΠΡΟ

Παραδόθηκε από





Ταυτοποίηση Εγγράφου:

Όνομα Έργου	Media Masters: Enhancing Media Literacy / Ενίσχυση του Γραμματισμού στα Μέσα Ενημέρωσης
Ακρωνύμιο Έργου	MEDMAS
Αριθμός Σύμβασης Επιχορήγησης	101148165
Πρόγραμμα CERV	CERV-2023-CITIZENS-CIV- Citizens' engagement and participation
Επίπεδο Διάδοσης	Δημόσιο
Πακέτο Εργασίας	3
Υπεύθυνος Εταίρος	Πολιτιστικό Ίδρυμα 1948
Νομικό Όνομα και Ακρωνύμιο	ΠΙ 1948
PIC Number:	890348548
Συγγραφέας	Μαρία Τριλλίδου



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ			
Αριθμός Εκδήλωσης	1 ^ο		
Όνομα Εκδήλωσης	Πως να ξεχωρίζετε την ψεύτικη είδηση από την αληθινή		
Τύπος:	Εργαστήριο		
Δια ζώσης/Διαδικτυακά	Δια Ζώσης		
Τοποθεσία:	Λευκωσία, Κύπρος		
Ημερομηνία	17/05/2025		
Ιστοσελίδα			
Συμμετέχοντες			
Θήλυ	16		
Άρρεν	39		
Μη δυαδικό	0		
Από τη χώρα 1 [όνομα]:	Κύπρος		
Από τη χώρα 2 [όνομα]:			
Από τη χώρα 3 [όνομα]:			
...			
Συνολικός αριθμός συμμετεχόντων:	55	Συνολικός αριθμός χωρών:	1

Μέρος Ι: Παρουσίαση της πρωτοβουλίας και μεθοδολογία

Εισαγωγή

Η παρούσα έκθεση παρουσιάζει τη δομή, τη μεθοδολογία, το περιεχόμενο και τον αντίκτυπο του διαδραστικού εργαστηρίου με τίτλο «Πώς να διακρίνουμε τις ψευδείς ειδήσεις από τις πραγματικές ειδήσεις;» που πραγματοποιήθηκε στη Λευκωσία της Κύπρου σε συνεργασία με τον Λαϊκός Αθλητικός Σύλλογος Ομόνοια 29^{ης} Μαΐου.

Στόχος του εργαστηρίου ήταν η ενίσχυση της κριτικής σκέψης των συμμετεχόντων κατά της παραπληροφόρησης και των ψευδών ειδήσεων, μέσω μιας διαδραστικής, συμμετοχικής διαδικασίας.

Στόχοι του εργαστηρίου

- Αύξηση της ευαισθητοποίησης σχετικά με την παραπληροφόρηση και τις ψευδείς ειδήσεις
- Ενδυνάμωση των συμμετεχόντων ώστε να αξιολογούν κριτικά τις πηγές ειδήσεων.
- Προσφορά διαδραστικής μάθησης μέσω ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού ειδικά σχεδιασμένου στο πλαίσιο του έργου MEDMAS.
- Εμπλοκή διαφορετικών μελών της τοπικής κοινότητας στον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης.

Δομή εργαστηρίου

Το εργαστήριο διήρκησε περίπου 3 ώρες και είχε την εξής δομή:

Χρόνος	Δραστηριότητα
0'–15'	Εισαγωγή στο θέμα
15'–60'	Οι συμμετέχοντες μοιράζονται τις εμπειρίες και τις δυσκολίες τους στη διάκριση των πραγματικών από τις ψευδείς πληροφορίες
60'–95'	Παρουσίαση παραδειγμάτων από αληθινές και ψεύτικες ειδήσεις

95’-

Επιτραπέζιο παιχνίδι **MEDMAS**

155’

155’-

Ομαδική ανατροφοδότηση

185’

Υλικά που χρησιμοποιήθηκαν

- Παραδείγματα από άρθρα ειδήσεων
- Έντυπα αποσπάσματα από ψεύτικες/αληθινές ειδήσεις
- Επιτραπέζιο παιχνίδι: Ένα συμμετοχικό παιχνίδι όπου οι παίκτες πρέπει να εντοπίσουν ψεύτικες ειδήσεις ανάμεσα σε τίτλους, άρθρα, σενάρια, γεγονότα, βίντεο κ.λπ.
- Διαδραστική συζήτηση με δημοσιογράφους
- Κωδικός QR για λήψη της εφαρμογής για το παιχνίδι
- Κωδικός QR για το εσωτερικό ερωτηματολόγιο του Media Masters
- Κωδικός QR για το ευρωπαϊκό ερωτηματολόγιο

Μέρος II: Ανατροφοδότηση συμμετεχόντων και αντίκτυπος στην κοινότητα

Προφίλ συμμετεχόντων

- Αριθμός συμμετεχόντων: 55
- Δημογραφικά στοιχεία: Ένα μείγμα φοιτητών, δημοσιογράφων, εκπαιδευτικών, νέων επαγγελματιών και μελών της κοινότητας ηλικίας 18-50 ετών

Βασικές Παρατηρήσεις

- **Συμμετοχή και αντιδράσεις**

Οι συμμετέχοντες ήταν ιδιαίτερα αφοσιωμένοι, ιδιαίτερα κατά τη φάση του παιχνιδιού, η οποία αντιμετωπίστηκε με πραγματικό ενθουσιασμό. Πολλοί σχολίασαν ότι εξεπλάγησαν από το πόσο διασκέδασαν μαθαίνοντας και κάποιοι ζήτησαν ακόμη και να επαναληφθεί το παιχνίδι σε άλλα περιβάλλοντα, όπως σχολεία ή κοινοτικά κέντρα νεότητας. Το παιχνίδι δημιούργησε μια ατμόσφαιρα συνεργασίας, περιέργειας και γέλιου,



επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν σοβαρό περιεχόμενο με έναν χαλαρό και ενδυναμωτικό τρόπο. Επίσης, ορισμένοι από αυτούς ανέφεραν ότι αυτή ήταν η πρώτη φορά που συνάντησαν εργαλεία επικοινωνιακού γραμματισμού σε τόσο παιχνιδιάρικη και προσβάσιμη μορφή.

- **Φάση συζήτησης: εμπειρίες και προκλήσεις**

Κατά τη διάρκεια της ομαδικής συζήτησης, οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν προσωπικές ιστορίες παραπλάνησης από ψευδείς ειδήσεις, ειδικά μέσω πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης, εφαρμογών ανταλλαγής μηνυμάτων και ιστοσελίδων clickbait. Πολλοί εξέφρασαν πόσο δύσκολο μπορεί να είναι να επαληθευτούν οι πληροφορίες, ειδικά όταν ευθυγραμμίζονται με συναισθήματα ή προϋπάρχουσες απόψεις. Άλλοι αναλογίστηκαν την ταχύτητα με την οποία εξαπλώνεται η παραπληροφόρηση, ειδικά όταν προωθείται από έμπιστους φίλους ή συγγενείς. Η ομαδική συζήτηση αποκάλυψε μια συλλογική επιθυμία για καλύτερη δημόσια εκπαίδευση και παιδεία στα μέσα ενημέρωσης και περισσότερα εργαλεία για την πλοήγηση στο καθημερινό χάος της πληροφόρησης.

- **Αντίδραση στην παρουσίαση ψευδών έναντι πραγματικών ειδήσεων**

Στο εισαγωγικό μέρος, όταν στους συμμετέχοντες παρουσιάστηκαν πραγματικοί και ψευδείς τίτλοι ειδήσεων δίπλα-δίπλα, πολλοί σοκαρίστηκαν εμφανώς από τον όγκο και την πειστικότητα των ψευδών ιστοριών, ειδικά εκείνων που προέρχονται από τοπικές ή περιφερειακές διαδικτυακές πύλες με περιορισμένα δημοσιογραφικά πρότυπα. Υπήρξε έντονη αντίδραση στην συνειδητοποίηση ότι πολλές από αυτές τις ιστορίες είχαν κοινοποιηθεί ευρέως, συχνά με ελάχιστο έλεγχο. Αρκετοί συμμετέχοντες παραδέχτηκαν ότι είχαν δει ή ακόμα και πίστευαν μερικές από τις ψεύτικες ιστορίες στο παρελθόν, γεγονός που προκάλεσε αυτοκριτική και στοχαστική συζήτηση. Αυτή η φάση του εργαστηρίου έθεσε μια ισχυρή βάση για το παιχνίδι και βοήθησε τους συμμετέχοντες να νιώσουν την επείγουσα ανάγκη ανάπτυξης κρίσιμων φίλτρων για τις πληροφορίες που καταναλώνουν καθημερινά.

- **Αποτελέσματα από τις αξιολογήσεις**

Ποσοτικά σημαντικότερα στοιχεία: (βάσει 40 φορμών ανατροφοδότησης):

- Το 65% θα συνιστούσε το εργαστήριο σε άλλους
- Το 53% απόλαυσε τη συμμετοχή του στη δραστηριότητα
- Το 76% βρήκε το επιτραπέζιο παιχνίδι «πολύ αποτελεσματικό» ως εργαλείο μάθησης
- Το 55% ήταν συνολικά ικανοποιημένο με το περιεχόμενο και τις γνώσεις που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας Media Masters

Ποιοτικά σχόλια από τους συμμετέχοντες:

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και ιδιαίτερα κατά τη φάση της ανασκόπησης και της αξιολόγησης, οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν αυθόρμητες και στοχαστικές σκέψεις. Τα σχόλιά τους αντανακλούσαν τόσο μια αίσθηση προσωπικής αφύπνισης όσο και συλλογική αναγνώριση των προκλήσεων που θέτουν οι ψευδείς ειδήσεις στην καθημερινότητά τους.

Δηλώσεις και σκέψεις συμμετεχόντων:

- «Δεν περίμενα πραγματικά να το απολαύσω τόσο πολύ. Το παιχνίδι ήταν διασκεδαστικό! Μερικοί ψεύτικοι τίτλοι φαινότουσαν πολύ αληθινοί και με έκαναν να αμφιβάλλω για την κρίση μου.»
- «Ειλικρινά, έχω ξαναδεί μερικούς από αυτούς τους τίτλους στο feed μου. Πιθανότατα τους πίστεψα. Είναι τρομακτικό πόσο εύκολο είναι να σε ξεγελάσουν όταν δεν αφιερώνεις χρόνο για να ελέγξεις.»
- «Θα ήθελα πολύ να το ξανακάνω σε ένα σχολείο ή σε μια ομάδα νέων. Είναι ένας τόσο καλός τρόπος να μιλήσεις για σοβαρά πράγματα χωρίς να το κάνεις βαρετό.»
- «Αυτό που με σόκαρε περισσότερο είναι ότι ακόμη και οι προφανώς ψεύτικοι τίτλοι κοινοποιήθηκαν χιλιάδες φορές. Δείχνει πόσο σημαντικό είναι να διδάξουμε στους ανθρώπους πώς να επαληθεύουν πριν αναδημοσιεύσουν.»

- «Συνειδητοποίησα πόσο λίγα γνωρίζω στην πραγματικότητα για την επαλήθευση των πηγών ειδήσεων. Συνήθως ακολουθώ το ένστικτό μου, αλλά τώρα βλέπω ότι αυτό δεν είναι αρκετό.»
- «Αυτή ήταν η πρώτη φορά που μίλησα ανοιχτά με άλλους για το πόσο δύσκολο είναι να εμπιστευόμαστε αυτά που διαβάζεις. Με έκανε να νιώθω λιγότερο μόνος σε αυτή τη σύγχυση.»

Συγκεκριμένες απαντήσεις στη συζήτηση για τις ψεύτικες έναντι των πραγματικών ειδήσεων:

Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης και της συζήτησης για τους αληθινούς έναντι των ψεύτικων τίτλων, οι συμμετέχοντες:

- Εξέφρασαν γνήσια έκπληξη για το πόσο επαγγελματικά μπορούν να γραφτούν οι ψεύτικες ειδήσεις συχνά μιμούμενοι τον τόνο και το ύφος των mainstream μέσων ενημέρωσης.
- Επισήμαναν ότι οι κοινοποιήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι ομαδικές συνομιλίες ήταν σημαντικά κανάλια μέσω των οποίων συναντούν αμφισβητήσιμες ειδήσεις και ότι η οπτική διάταξη (μικρογραφίες clickbait, συναισθηματικοί τίτλοι) συχνά τους παραπλανά.
- Αρκετοί δήλωσαν ότι συχνά δεν κάνουν κλικ για να διαβάσουν ολόκληρο το άρθρο και κάνουν κρίσεις βασισμένες αποκλειστικά στους τίτλους — μια συνήθεια που αναγνώρισαν και δεσμεύτηκαν να επανεξετάσουν.

Ανατροφοδότηση και σχόλια για το επιτραπέζιο παιχνίδι:

Η φάση του παιχνιδιού περιγράφηκε από πολλούς ως το πιο ενδιαφέρον μέρος του εργαστηρίου. Βασικά σχόλια περιελάμβαναν:

- «Μου άρεσε ο τρόπος που έπρεπε να εξηγήσουμε το σκεπτικό μας στην ομάδα. Με έκανε να παρατηρήσω πόσο συχνά απλώς υποθέτω πράγματα χωρίς να τα ελέγχω.»
- « Τώρα έχω μεγαλύτερη επίγνωση του πώς με ξεγελούν οι ψεύτικες ειδήσεις.»



- «Το καλύτερο ήταν ότι κανείς δεν με έκρινε. Όλοι κάναμε λάθος πράγματα και μάθαμε από αυτό.»

Αντίκτυπος στην κοινότητα

Το εργαστήριο συνέβαλε σε ένα άτυπο δίκτυο ατόμων που ενδιαφέρονται για τον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας. Ενίσχυσε τον ρόλο των εκδηλώσεων σε επίπεδο βάσης στην προώθηση της αγωγής του πολίτη εκτός των παραδοσιακών συνθηκών. Το εργαστήριο όχι μόνο πέτυχε τους άμεσους εκπαιδευτικούς του στόχους, αλλά και ενίσχυσε βαθύτερες συνδέσεις εντός της τοπικής κοινότητας, αναδεικνύοντας την αξία των μεθόδων συμμετοχής σε επίπεδο βάσης στην αγωγή του πολίτη.

Ποικίλη συμμετοχή

Οι συμμετέχοντες προέρχονταν από ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικών και επαγγελματικών υποβάθρων, όπως:

- Φοιτητές πανεπιστημίων στα μέσα ενημέρωσης, τις πολιτικές επιστήμες και την εκπαίδευση
- Εκπαιδευτικοί
- Εργαζόμενοι σε ΜΚΟ που ασχολούνται με την ενδυνάμωση των νέων, τη μετανάστευση και τα ανθρώπινα δικαιώματα
- Καλλιτέχνες και πολιτιστικοί εργαζόμενοι με ενδιαφέρον για την αφήγηση ιστοριών και την κοινωνική κριτική
- Μέλη της ευρύτερης κοινότητας που δεν είχαν επίσημη σχέση με το θέμα, αλλά ήταν περίεργοι ή ανησυχούσαν για τις ψευδείς ειδήσεις

Αυτή η ποικιλομορφία των συμμετεχόντων εμπλούτισε τη συζήτηση, καθώς οι συμμετέχοντες έφεραν διαφορετικές οπτικές γωνίες και επίπεδα έκθεσης στα μέσα ενημέρωσης. Οι εκπαιδευτικοί αναλογίστηκαν πώς η παραπληροφόρηση επηρεάζει τους εφήβους και τον αντίκτυπό της στα κοινωνικά κινήματα, ενώ άλλοι μοιράστηκαν την προσωπική τους σύγχυση όσον αφορά την αντιμετώπιση αντικρουόμενων ειδησεογραφικών αφηγήσεων. Πολλοί σχολίασαν ότι σπάνια έχουν την ευκαιρία να



συζητήσουν αυτά τα ζητήματα σε διάφορους τομείς και εκτίμησαν την ευκαιρία να μάθουν και να μοιραστούν σε ένα ουδέτερο, παιχνιδιάρικο περιβάλλον.

Αυξημένη τοπική ευαισθητοποίηση

Το εργαστήριο πυροδότησε αυθόρμητες συζητήσεις σχετικά με την εφαρμογή αυτού του είδους της πρωτοβουλίας σε άλλους χώρους, όπως:

- Λύκεια και κέντρα νεότητας
- Βιβλιοθήκες και χώροι εκπαίδευσης ενηλίκων
- Κοινοτικά φεστιβάλ και εκδηλώσεις που διοργανώνονται από ΜΚΟ
- Δημοτικά προγράμματα για ψηφιακό γραμματισμό ή διαπολιτισμικό διάλογο

Αρκετοί συμμετέχοντες προσφέρθηκαν να φέρουν τους διοργανωτές σε επαφή με σχολεία ή τοπικούς οργανισμούς, εκφράζοντας έντονο ενδιαφέρον είτε για τη φιλοξενία είτε για τη διευκόλυνση μελλοντικών συνεδριών.

Ενίσχυση άτυπων δικτύων εκπαίδευσης του πολίτη

Μέσω αυτής της μοναδικής εκδήλωσης, άρχισε να διαμορφώνεται ένα άτυπο δίκτυο ατόμων που ενδιαφέρονται για τον γραμματισμό στα μέσα ενημέρωσης. Οι συμμετέχοντες ακολούθησαν με μηνύματα, email και συμμετοχή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ζητώντας αντίγραφο του υλικού του επιτραπέζιου παιχνιδιού για να το δοκιμάσουν με τις δικές τους ομάδες.

Αυτό υποδηλώνει ένα διαρκές ενδιαφέρον πέρα από το εργαστήριο και υποδηλώνει τη δυνατότητα ανάπτυξης εκπαιδευτών ή συντονιστών με βάση την κοινότητα στο μέλλον.

Ο ρόλος του περιβάλλοντος του εργαστηρίου

Η διοργάνωση του εργαστηρίου σε ένα χαλαρό και συμπεριληπτικό περιβάλλον συνέβαλε σημαντικά στην επιτυχία του. Η ατμόσφαιρα της εκδήλωσης ενθάρρυνε:

- Ανοιχτό και μη ιεραρχικό διάλογο
- Συμμετοχή ατόμων που μπορεί να απέφευγαν τις παραδοσιακές εκπαιδευτικές μορφές



- Οικοδόμηση εμπιστοσύνης μεταξύ των συμμετεχόντων, πολλοί από τους οποίους δεν γνωρίζονταν προηγουμένως
- Επαναπροσδιορισμό της μάθησης ως κάτι που μπορεί να συμβεί εκτός των επίσημων τάξεων, μέσω κοινών εμπειριών, συζήτησης και παιχνιδιού

Ως αποτέλεσμα, το εργαστήριο χρησίμευσε τόσο ως εκπαιδευτικό εργαλείο όσο και ως στιγμή οικοδόμησης κοινότητας, φυτεύοντας τους σπόρους για μελλοντικές συνεργασίες στην αγωγή του πολίτη και την ψηφιακή ανθεκτικότητα.

Μέρος III: Συμπεράσματα και συστάσεις

Βασικά Συμπεράσματα

- Οι μέθοδοι που βασίζονται στο παιχνίδι είναι αποτελεσματικές για τη μάθηση σε ποικιλόμορφες ομάδες:

Το εργαστήριο κατέδειξε ότι οι διαδραστικές, συμμετοχικές προσεγγίσεις — ιδιαίτερα μέσω παιχνιδιών — είναι εξαιρετικά αποτελεσματικές για την εμπλοκή συμμετεχόντων με ποικίλο εκπαιδευτικό υπόβαθρο, ψηφιακές συνήθειες και επίπεδα γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης. Η συνεργατική φύση του παιχνιδιού επέτρεψε σε όλους να συνεισφέρουν, να μάθουν και να αναστοχαστούν, ανεξάρτητα από τις προηγούμενες γνώσεις τους.

- Το επιτραπέζιο παιχνίδι και η εφαρμογή για κινητά ενισχύουν τη μάθηση μέσω της ενεργού συμμετοχής:

Το επιτραπέζιο παιχνίδι MEDMAS έχει ήδη μεταφραστεί σε πολλές γλώσσες και έχει αποδειχθεί ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την εμπλοκή διαφορετικών κοινών σε κρίσιμες συζητήσεις σχετικά με τη χειραγώγηση των μέσων ενημέρωσης. Οι συμμετέχοντες αλληλεπίδρασαν άμεσα με ρεαλιστικά σενάρια ειδήσεων, συζήτησαν σε ομάδες και αναλογίστηκαν τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνουν κρίσεις. Η έκδοση κάθε χώρας περιλαμβάνει ένα επιμελημένο σύνολο ερωτήσεων και σεναρίων βασισμένο σε πραγματικούς τίτλους ειδήσεων, μελέτες περιπτώσεων και τάσεις παραπληροφόρησης που αφορούν συγκεκριμένα το εθνικό της πλαίσιο.



Η συνοδευτική εφαρμογή για κινητά, σχεδιασμένη για χρήση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, επιτρέπει στους συμμετέχοντες να σαρώνουν τις κάρτες του παιχνιδιού και να λαμβάνουν άμεσο ψηφιακό περιεχόμενο — όπως επαληθεύσεις γεγονότων, σύντομα βίντεο κλιπ ή εξηγήσεις με βάση τα συμφραζόμενα — που υποστηρίζουν ή αμφισβητούν τον τίτλο που παρουσιάζεται. Αυτό το υβριδικό σύστημα διασφαλίζει ότι το παιχνίδι παραμένει απτό και κοινωνικό, ενώ παράλληλα ενθαρρύνει την ψηφιακή αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο, προσομοιώνοντας στενά το είδος του ελέγχου γεγονότων, της επαλήθευσης και της διαδικτυακής ανάλυσης που πρέπει να κάνουν οι συμμετέχοντες στην καθημερινή ζωή. Αυτή η επαυξημένη εμπειρία εμβαθύνει τη μάθηση ενθαρρύνοντας την ανάλυση των μέσων ενημέρωσης σε πραγματικό χρόνο και προσθέτει ένα δυναμικό επίπεδο στο παιχνίδι χωρίς να αντικαθιστά την κοινωνική, συνεργατική φύση της μορφής της δια ζώσης.

Οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι η εφαρμογή βελτίωσε τον ρεαλισμό και την αμεσότητα του εργαστηρίου, προσομοιώνοντας την εμπειρία του ελέγχου ενός τίτλου στο τηλέφωνό τους, όπως ακριβώς θα έκαναν στην καθημερινή ζωή.

- Ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας μπορεί να είναι ευχάριστος:

Ο συνδυασμός του άτυπου περιβάλλοντος του εργαστηρίου με ουσιαστικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο δημιούργησε ένα συμπεριληπτικό και προσιτό περιβάλλον. Αυτό το περιβάλλον μείωσε τα εμπόδια στη συμμετοχή, ενθάρρυνε τον ανοιχτό διάλογο και βοήθησε στην αποστιγματισμό των συζητήσεων γύρω από την παραπληροφόρηση και την κριτική σκέψη.

Η παραπληροφόρηση είναι μια κοινή ανησυχία με καθημερινές συνέπειες

Τα σχόλια των συμμετεχόντων επιβεβαίωσαν ότι η παραπληροφόρηση δεν είναι ένα αφηρημένο ζήτημα, είναι μια καθημερινή πρόκληση που διαμορφώνει απόψεις, τροφοδοτεί τη διχόνοια και σπέρνει τον φόβο. Από τις συνωμοσίες για τον COVID έως τους ρατσιστικούς τίτλους, οι άνθρωποι αναγνώρισαν το προσωπικό και κοινωνικό κόστος της παραπληροφόρησης και εξέφρασαν μια έντονη επιθυμία για περισσότερους χώρους για να μάθουν πώς να την διαχειριστούν.

- **Οι συμμετέχοντες επιθυμούν να αναπαράγουν την εμπειρία στις κοινότητές τους**

Η ζήτηση για επανάληψη του εργαστηρίου σε σχολεία, λέσχες νέων και κοινοτικά κέντρα υπογραμμίζει τη δυνατότητα μεταφοράς του και το δυναμικό του για τοπικό αντίκτυπο. Αρκετοί συμμετέχοντες προσφέρθηκαν ακόμη και να φιλοξενήσουν ή να συντονίσουν μελλοντικές συνεδρίες χρησιμοποιώντας τα παρεχόμενα εργαλεία.

Συστάσεις για μελλοντικά εργαστήρια

✓ Χρήση και προώθηση του πολύγλωσσου, ειδικού για κάθε χώρα εργαλείου

Το επιτραπέζιο παιχνίδι και η εφαρμογή MEDMAS έχουν ήδη μεταφραστεί πλήρως και έχουν προσαρμοστεί στα τοπικά μέσα ενημέρωσης από κάθε εταίρο. Οι εταίροι θα πρέπει να διαδώσουν ενεργά την έκδοσή τους σε σχολεία και ομάδες νέων. Η ανταλλαγή σεναρίων μεταξύ χωρών θα μπορούσε να εμπλουτίσει την κατανόηση της παραπληροφόρησης ως διακρατικού ζητήματος.

✓ Ανάδειξη της εφαρμογής ως βελτίωσης εντός του παιχνιδιού

Η εφαρμογή για κινητά είναι ένας «σύντροφος» εντός του παιχνιδιού, επιτρέποντας στους παίκτες να σαρώνουν κωδικούς QR που είναι τυπωμένοι σε κάρτες για να αποκαλύψουν ερωτήσεις, βίντεο ή σενάρια. Θα πρέπει να προωθηθεί για αυτό που είναι: ένα εργαλείο που διατηρεί την κοινωνική και συνεργατική φύση του επιτραπέζιου παιχνιδιού, προσθέτοντας παράλληλα βάθος και ρεαλισμό μέσω του ψηφιακού περιεχομένου.

✓ Ανάπτυξη ενός προγράμματος εκπαίδευσης συντονιστών

Για την κλιμάκωση της πρωτοβουλίας, συνιστάται η δημιουργία ενός κιτ εκπαίδευσης και ενός σύντομου μαθήματος (διαδικτυακά ή δια ζώσης) για εκπαιδευτικούς της κοινότητας, δασκάλους και εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, ώστε να διεξάγουν το εργαστήριο ανεξάρτητα χρησιμοποιώντας το κιτ εργαλείων MEDMAS.



✓ **Σχεδιασμός πρόσθετων διαδραστικών δραστηριοτήτων**

Το εκπαιδευτικό κιτ εργαλείων να επεκταθεί σχεδιάζοντας περισσότερο περιεχόμενο, όπως ασκήσεις παιχνιδιών ρόλου, σενάρια αφήγησης ιστοριών, πρακτικές ομαδικές προκλήσεις και δημιουργικές δραστηριότητες πολυμέσων που θα εμπλέξουν τόσο τους νεότερους μαθητές (ηλικίες 12-17) όσο και τους ενήλικες με περιορισμένο ψηφιακό γραμματισμό. Αυτές οι δραστηριότητες θα πρέπει να προσαρμόζουν την πολυπλοκότητα των εννοιών ώστε να ταιριάζουν σε διαφορετικά κοινά, διατηρώντας παράλληλα τη σαφήνεια και τη δύναμη των βασικών μηνυμάτων σχετικά με την παραπληροφόρηση, την προκατάληψη και τη χειραγώγηση των μέσων ενημέρωσης.

Τέτοιες προσθήκες θα κάνουν τα εργαστήρια ακόμη πιο συμπεριληπτικά και ευέλικτα, επιτρέποντας στους συντονιστές να ανταποκρίνονται σε διαφορετικά στυλ μάθησης και πολιτισμικά πλαίσια, ενισχύοντας παράλληλα τα βασικά μαθησιακά αποτελέσματα του παιχνιδιού.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

- Φωτογραφίες από το εργαστήριο
- Πραγματικές μελέτες περίπτωσης που χρησιμοποιήθηκαν
- Υλικό εργαστηρίου



Φωτογραφίες από την παρουσίαση παραδειγμάτων ειδήσεων





Φωτογραφίες από το επιτραπέζιο παιχνίδι MEDMAS





Φωτογραφίες από την ομαδική ανατροφοδότηση



Φωτογραφίες από την εκδήλωση



Πραγματικές μελέτες περίπτωσης που χρησιμοποιήθηκαν

1^η Μελέτη Περίπτωσης : Αφηγήσεις μετανάστευσης & μίσους

Ισχυρισμός στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης: Ανάρτηση που έγινε viral στο Facebook και ισχυρίζεται ότι «μετανάστες επιτέθηκαν σε μια γυναίκα με μαχαίρι στη Λευκωσία».

Έλεγχος γεγονότων & πλαίσιο: Ένας χρήστης στο Reddit καταρρίπτει τον ισχυρισμό:

«Αυτή είναι ψευδής είδηση. Μην ακούτε αυτόν τον ρατσιστή ψεύτη».(https://www.reddit.com/r/cyprus/comments/1dv5b5p/asylum_seeker_terrified_my_sister_who_was_alone/)

Αναφορά υποβάθρου: Το UNRIC καταγράφει πώς τέτοιες ψευδείς αφηγήσεις νομιμοποιούν την εχθρότητα προς τους μετανάστες στην Κύπρο

2^η Μελέτη Περίπτωσης: Απάτη με το «Μαγνητικό Βραχίονα» του

Viral βίντεο έναντι της κατάρριψης του από ειδικούς

- Viral βίντεο: Βίντεο που δείχνει ένα κουτάλι/μαγνήτη που κολλάει σε ένα σημείο εμβολιασμού - υπονοώντας ότι το εμβόλιο είναι μαγνητικό.
- Επαλήθευση γεγονότων: Οι Snopes και Reuters επιβεβαιώνουν ότι ο ισχυρισμός είναι ψευδής, τα εμβόλια δεν περιέχουν μαγνητικά υλικά
(<https://www.snopes.com/fact-check/magnets-covid-vaccine/>)

(<https://www.politifact.com/factchecks/2021/may/17/viral-image/no-these-videos-dont-prove-covid-19-vaccines-conta/>)

- **Εξήγηση από τα μέσα ενημέρωσης:** Βίντεο στο YouTube από το NBC News καταρρίπτει τον μύθο της «πρόκλησης του μαγνήτη»
(<https://www.facebook.com/watch/?extid=SEO----&v=381722163140266>)

3^η Μελέτη Περίπτωσης: Μετανάστευση και απάτη “Απάτη με άδειες διαμονής μεταναστών”

Παραπλανητικοί τίτλοι εγκλημάτων έναντι επίσημων ειδήσεων

- Προειδοποίηση ειδήσεων: Άρθρο ειδήσεων αναφέρει συλλήψεις σε κύκλωμα πλαστών αδειών διαμονής στη Λεμεσό και τη Λευκωσία
- Πιθανή παραπληροφόρηση: Μπορεί να διαστρεβλωθεί για να στοχεύσει άδικα τις κοινότητες μεταναστών.
- **Υποστηρικτικά δεδομένα:** Χρειάζονται ουδέτερες πηγές που επιβεβαιώνουν τα νομικά ευρήματα.

4^η Μελέτη Περίπτωσης: Απάτη μεταναστών φοιτητών στη Βόρεια Κύπρο

Απάτη στρατολόγησης με την ονομασία «παγίδα στη Βόρεια Κύπρο»

- Ερευνητική έκθεση: Οι Financial Times αποκαλύπτουν εξαπάτηση από πράκτορες που στέλνουν φοιτητές στη Βόρεια Κύπρο με ψευδείς υποσχέσεις της ΕΕ για την εκπαίδευση (<https://www.ft.com/content/eb55e433-97fa-4412-98d2-5e5a6c511efc>)
- **Ανάλυση:** Δείχνει πώς τα αξιόπιστα μέσα ενημέρωσης μπορούν να αποκαλύψουν δομική παραπληροφόρηση που επηρεάζει ευάλωτες ομάδες.

Υλικό που έχει χρησιμοποιηθεί







HISTORY OF CHANGES		
VERSION	PUBLICATION DATE	CHANGE
1.0		Initial version