



Co-funded by
the European Union



media masters



media masters

ΠΑΚΕΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Ν° 31

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ: «ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ MEDIA MASTERS»

ΨΕΥΔΕΙΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ: ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΤΙΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΕΙΣ;

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	Public
Πακέτο Εργασίας	31
Υπεύθυνος Εταίρος (Νομικό Όνομα και Ακρωνύμιο)	Πολιτιστικό Ίδρυμα 1948 ΠΙ 1948
PIC Number:	890348548
Συγγραφέας:	Μαρία Τριλλίδου



ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ			
Αριθμός Εκδήλωσης	1 ^ο		
Όνομα Εκδήλωσης	Ψευδείς Ειδήσεις: Μπορείς να τις αναγνωρίσεις;		
Τύπος:	Εργαστήριο		
Δια ζώσης/Διαδικτυακά	Δια ζώσης		
Τοποθεσία:	Λάρνακα, Κύπρος		
Ημερομηνία:	08/01/2026		
Ιστοσελίδα	https://research.pacomonia.com/%ce%b1%ce%bd%ce%b1%cf%86%ce%bf%cf%81%ce%ac-%cf%83%cf%87%ce%bf%ce%bb%ce%b9%ce%ba%ce%bf%cf%8d-%ce%b5%cf%81%ce%b3%ce%b1%cf%83%cf%84%ce%b7%cf%81%ce%af%ce%bf%cf%85-%cf%80%ce%b1%ce%af%ce%b6%ce%bf%ce%bd/		
Συμμετέχοντες			
Θήλυ	29		
Άρρεν	23		
Μη δυαδικό	0		
Από τη χώρα 1	Κύπρος		
Από τη χώρα 2	Συρία		
Από τη χώρα 3	Παλαιστίνη		
Συνολικός αριθμός συμμετεχόντων:	52	Συνολικός αριθμός χωρών:	3

Μέρος Ι: Παρουσίαση της δραστηριότητας και μεθοδολογία

Εισαγωγή

Το εργαστήριο «**Ψευδείς Ειδήσεις: Μπορείς να τις αναγνωρίσεις;**» πραγματοποιήθηκε στο Λύκειο Αραδίππου στη Λάρνακα σε μαθήτριες και μαθητές 14 μέχρι 18 ετών, στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου MEDMAS. Το εργαστήριο αυτό υλοποιήθηκε εντός του μαθήματος των Νέων Ελληνικών μέσω του οποίου, οι μαθήτριες και μαθητές ασχολούνται με την ενότητα των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης και ο στόχος ήταν η ευαισθητοποίηση καθώς και η ενίσχυση κατανόησης τους σε θέματα ψευδών ειδήσεων, παραπληροφόρησης και χειραγώγησης.

Η δραστηριότητα ξεκίνησε με μια διαδραστική εισαγωγή, όπου οι μαθητές κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις μέσω ψηφιακού εργαλείου (Mentimeter), σχετικές με ψευδείς ειδήσεις και καθημερινές κοινοποιήσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, επιτρέποντας τους να αναλογιστούν τις δικές τους συνήθειες κατανάλωσης ειδήσεων και να ασχοληθούν με πραγματικά παραδείγματα παραπλανητικών πληροφοριών. Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν βασικές έννοιες γύρω από τις ψευδείς ειδήσεις και την παραπληροφόρηση, με παραδείγματα από την κυπριακή πραγματικότητα.

Κύριος πυρήνας του εργαστηρίου αποτέλεσε η συμμετοχή των μαθητών στο επιτραπέζιο παιχνίδι του MEDMAS, το οποίο βασίζεται σε πραγματικά σενάρια παραπληροφόρησης. Οι μαθητές εργάστηκαν σε μικρές ομάδες και μέσα από μια διασκεδαστική και βιωματική μαθησιακή διαδικασία, είχαν την ευκαιρία να αντιληφθούν πόσο εύκολα μπορεί κανείς να παραπλανηθεί από την παραπληροφόρηση και τη σκόπιμη διασπορά λανθασμένων ή ψευδών ειδήσεων. Παράλληλα, το παιχνίδι ανέδειξε τη σημασία της συνεργασίας, της κριτικής σκέψης και της συστηματικής επαλήθευσης για τον έλεγχο της αξιοπιστίας της πληροφορίας.

Το εργαστήριο ολοκληρώθηκε με μια καθοδηγούμενη συνεδρία αναστοχασμού, κατά την οποία μαθήτριες και μαθητές αντάλλαξαν απόψεις σχετικά με τον αντίκτυπο της παραπληροφόρησης στην κοινωνία και συζήτησαν τη σημασία της υπεύθυνης χρήσης των μέσων ενημέρωσης. Συνολικά, η δραστηριότητα συνέβαλε στην ανάπτυξη δεξιοτήτων γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης και ενθάρρυνε τους συμμετέχοντες να υιοθετήσουν μια πιο κριτική και ενημερωμένη προσέγγιση απέναντι στην διαδικτυακή και έντυπη πληροφόρηση.

Στόχοι του εργαστηρίου

Με βάση το θέμα και τη στόχευση του έργου MEDMAS, οι κύριοι στόχοι του εργαστηρίου ήταν οι εξής:

- Η ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με το φαινόμενο των ψευδών ειδήσεων, της παραπληροφόρησης και η σκόπιμη διασπορά λανθασμένων πληροφοριών στα μέσα ενημέρωσης και στα κοινωνικά δίκτυα.
- Η ενίσχυση της κριτικής σκέψης των μαθητών, ώστε να μπορούν να αμφισβητούν την αξιοπιστία των πληροφοριών που καταναλώνουν καθημερινά και να αναγνωρίζουν τεχνικές χειραγώγησης του δημοσίου λόγου.
- Η ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων ελέγχου πληροφοριών (fast-checking), μέσα από την κατανόηση της σημασίας των αξιόπιστων πηγών.
- Η προώθηση της συνεργατικής μάθησης, καθώς οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες, αντάλλαξαν απόψεις και ανέλαβαν συλλογικά τη λήψη αποφάσεων κατά τη διάρκεια του επιτραπέζιου παιχνιδιού.
- Η σαφής αντίληψη του πόσο εύκολα μπορεί να παραπλανηθεί κανείς από καλοσχεδιασμένη παραπληροφόρηση και ψευδείς ειδήσεις, ιδιαίτερα όταν αυτές βασίζονται στο συναίσθημα, τον φόβο ή τον εντυπωσιασμό.
- Η ενθάρρυνση υπεύθυνων πρακτικών ψηφιακών συμπεριφορών, όπως ο έλεγχος της πληροφορίας πριν την κοινοποίηση και τη συνειδητή χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.
- Η ενδυνάμωση του ρόλου των μαθητών ως ενεργών και υπεύθυνων πολιτών, ικανών να συμμετέχουν στο δημόσιο διάλογο με ενημερωμένο και κριτικό τρόπο.

Ομάδα στόχος & συμμετέχοντες

Το εργαστήριο απευθυνόταν σε μαθητές λυκείου ηλικίας 14 – 18 ετών. Συμμετείχαν μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης με διαφορετικά επίπεδα εξοικείωσης με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τις ψηφιακές πλατφόρμες και τη διαδικτυακή πληροφόρηση, οι οποίοι κλήθηκαν να συμμετάσχουν ενεργά σε ομαδικές και διαδραστικές δραστηριότητες.

Η ομάδα των συμμετεχόντων χαρακτηριζόταν από γλωσσική και πολιτισμική ποικιλομορφία, καθώς περιλάμβανε και αλλόγλωσσους μαθητές, μεταξύ των οποίων μαθητές με καταγωγή από τη Συρία και την Παλαιστίνη. Η παρουσία τους λήφθηκε υπόψη στον σχεδιασμό και την υλοποίηση του εργαστηρίου, με έμφαση στη χρήση απλής, κατανοητής γλώσσας και οπτικών ερεθισμάτων, ώστε να διασφαλιστεί η ισότιμη συμμετοχή όλων.

Η ετερογένεια της ομάδας λειτούργησε ενισχυτικά για τη δυναμική του εργαστηρίου, καθώς επέτρεψε την ανταλλαγή διαφορετικών εμπειριών και οπτικών σχετικά με την ενημέρωση, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και την αξιοπιστία της πληροφορίας. Παράλληλα, ανέδειξε τη σημασία της κριτικής σκέψης και της υπεύθυνης ψηφιακής συμπεριφοράς σε πολυπολιτισμικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Σκοπιμότητα του εργαστηρίου

Η υλοποίηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας κρίθηκε αναγκαία λόγω της αυξανόμενης έκθεσης των νέων σε ψευδείς ειδήσεις και παραπληροφόρηση, κυρίως μέσω των κοινωνικών δικτύων και των ψηφιακών πλατφορμών. Πολλοί μαθητές καταναλώνουν πληροφορίες χωρίς επαρκή έλεγχο της αξιοπιστίας των πηγών, γεγονός που καθιστά αναγκαία την ενίσχυση των δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, ψηφιακού γραμματισμού και υπεύθυνης ενημέρωσης.

Μεθοδολογία Εργαστηρίου

Το εργαστήριο βασίστηκε στις αρχές μη τυπικής εκπαίδευσης (non formal education) και της βιωματικής μάθησης, δίνοντας έμφαση στην ενεργή συμμετοχή, τη συνεργασία και την κριτική διερεύνηση της πληροφορίας. Χρησιμοποιήθηκαν μέθοδοι game – based learning, ομαδικής εργασίας και συμμετοχικής συζήτησης, με στόχο την ενεργή εμπλοκή των μαθητών και τη σύνδεση της θεωρίας με πραγματικά παραδείγματα από την καθημερινή ψηφιακή τους εμπειρία.

Η δομή του εργαστηρίου περιλάμβανε τα ακόλουθα στάδια:



Διαδραστική εισαγωγή

Το εργαστήριο ξεκίνησε με ένα σύντομο σπάσιμο του πάγου (ice breaker), αξιοποιώντας το ψηφιακό εργαλείο (Mentimeter), μέσω του οποίου οι μαθητές ανώνυμα κλήθηκαν να

απαντήσουν σε σύντομες ερωτήσεις σχετικές με ειδήσεις τίτλων και viral βίντεο που κοινοποιούνται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το στάδιο αυτό λειτούργησε ως ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος και ως καταγραφή των αρχικών αντιλήψεων των συμμετεχόντων.

Σύντομη θεωρητική εισαγωγή

Ακολούθησε παρουσίαση βασικών εννοιών όπως ψευδείς ειδήσεις, η παραπληροφόρηση και η χειραγώγηση των ΜΜΕ, συνοδευόμενη από παραδείγματα από την κυπριακή και ευρωπαϊκή πραγματικότητα.

Βιωματική Δραστηριότητα: Επιτραπέζιο Παιχνίδι Media Masters

Οι μαθητές χωρίστηκαν σε μικρές ομάδες και συμμετείχαν στο εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι του MEDMAS. Μέσα από πραγματικά σενάρια παραπληροφόρησης, κλήθηκαν να αναγνωρίσουν ψευδείς ειδήσεις, να σκεφτούν κριτικά, να συζητήσουν την πιθανή απάντηση στην ερώτηση αλλά και να κατανοήσουν τους μηχανισμούς ψηφιακής χειραγώγησης.

Συζήτηση και αναστοχασμός

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού πραγματοποιήθηκε καθοδηγούμενη συζήτηση, κατά την οποία οι μαθητές μοιράστηκαν εμπειρίες και προβληματισμούς, αναστοχάστηκαν στις επιλογές τους και συζήτησαν τον ρόλο τους ως υπεύθυνοι χρήστες των μέσων ενημέρωσης.

Συμπεράσματα και κλείσιμο

Το εργαστήριο ολοκληρώθηκε με τη σύνοψη των βασικών σημείων και την ανάδειξη της σημασίας της κριτικής σκέψης, της υπεύθυνης πληροφόρησης και της χρήσης εργαλείων fast-checking στην καθημερινή ψηφιακή ζωή των μαθητών.

Μέρος II: Λεπτομερής ανάλυση εργαστηρίου και βασικά αποτελέσματα

Στο αρχικό στάδιο του εργαστηρίου (ice breaker) χρησιμοποιήθηκαν διαδραστικές ερωτήσεις μέσω του ψηφιακού εργαλείου Mentimeter, με στόχο την ενεργοποίηση των μαθητών, την καταγραφή των αρχικών τους αντιλήψεων και την εισαγωγή βασικών εννοιών γύρω από τις ψευδείς ειδήσεις και την παραπληροφόρηση.

Ενδεικτικά, οι μαθητές κλήθηκαν να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- ❖ **Συνειρμική προσέγγιση:** «Ποια λέξη σου έρχεται στο μυαλό όταν ακούς τον όρο “fake news”;

Η ερώτηση αυτή αξιοποιήθηκε για την αποτύπωση των πρώτων εντυπώσεων και συναισθημάτων των μαθητών γύρω από την έννοια των ψευδών ειδήσεων.

- ❖ **Αυτοαξιολόγηση δεξιοτήτων:** «Πιστεύεις ότι μπορείς να καταλάβεις αν μια είδηση είναι ψευδής;»

Η ερώτηση ανέδειξε το επίπεδο αυτοπεποίθησης των μαθητών και άνοιξε συζήτηση γύρω από την υπερεκτίμηση ή την αμφιβολία στις προσωπικές τους δεξιότητες.

- ❖ **Ψευδοεπιστημονικός ισχυρισμός:** Viral βίντεο: «Αν βάλεις μια κουταλιά ελαιόλαδο στο νερό, μπορείς να καταλάβεις αν είναι μολυσμένο.»

Η ερώτηση συνέβαλε στην κατανόηση της διάδοσης απλών αλλά ανακριβών ισχυρισμών μέσω βίντεο που κοινοποιούνται μαζικά σε κοινωνικές πλατφόρμες όπως το Tik Tok.

- ❖ **Σενάριο άμεσης αντίδρασης:** «Λαμβάνεις μήνυμα στο Viber που αναφέρει: “Μην πάτε αύριο σχολείο, βρέθηκαν εκρηκτικά”. Τι κάνεις;»

Το σενάριο αξιοποιήθηκε για να συζητηθούν ζητήματα πανικού, υπεύθυνης αντίδρασης, διασταύρωσης πληροφοριών και επικοινωνίας με επίσημες αρχές.

Οι απαντήσεις των μαθητών ανέδειξαν διαφορετικά επίπεδα αυτοπεποίθησης και αποτέλεσαν αφετηρία για συζήτηση σχετικά με τις τεχνικές παραπληροφόρησης, τα συναισθηματικά φορτισμένα μηνύματα και το ρόλο των αλγορίθμων στη διάδοση περιεχομένου. Παράλληλα, χρησιμοποιήθηκαν ενδεικτικά παραδείγματα ψευδών ή παραπλανητικών ειδήσεων από διαφορετικά θεματικά πεδία, προκειμένου οι μαθητές να εξοικειωθούν με ποικίλες μορφές παραπληροφόρησης. Συγκεκριμένα, παρουσιάστηκαν παραδείγματα ειδήσεων που αξιοποιούν

την επίκληση επιστημονικής αυθεντίας χωρίς επαρκή τεκμηρίωση, καθώς και σενάρια που σχετίζονται με διεθνή γεγονότα, αναδεικνύοντας τον ρόλο ανώνυμων διαδικτυακών λογαριασμών και την ταχύτητα διάδοσης ανεπιβεβαιώτων πληροφοριών. Επιπλέον, αξιοποιήθηκαν παραδείγματα δημοσίου λόγου με έντονη συναισθηματική φόρτιση, ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν πώς ο τρόπος παρουσίας μιας πληροφορίας μπορεί να επηρεάσει την αντίληψη της.

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην αξιολόγηση τίτλων ειδήσεων που περιλάμβαναν αριθμητικά δεδομένα χωρίς σαφές πλαίσιο ή αναφορά σε πηγές, ενισχύοντας τη συζήτηση γύρω από τη σημασία της τεκμηρίωσης και της διασταύρωσης πληροφοριών.

Κεντρικό μέρος του εργαστηρίου αποτέλεσε η συμμετοχή των μαθητών στο επιτραπέζιο παιχνίδι του MEDMAS. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε μικρές ομάδες και μέσω διαλόγου και επιχειρηματολογίας κλήθηκαν να διαχειριστούν σενάρια παραπληροφόρησης, προπαγάνδας και να διαχωρίσουν τη ψευδή από την αληθινή είδηση.

Μέσα από τη αυτή τη βιωματική διαδικασία, οι μαθητές αντιλήφθηκαν πόσο εύκολα μπορεί να παραπλανηθεί κάποιος από επιτηδευμένη ή παραπλανητική πληροφόρηση, αλλά και πως οι προσωπικές προκαταλήψεις επηρεάζουν την κρίση και συνέδεσαν τη μάθηση με πρακτικά παραδείγματα.

Ο διαδραστικός χαρακτήρας της δραστηριότητας κατέδειξε ότι οι «παγίδες» του παιχνιδιού λειτουργούν συχνά όπως στο πραγματικό περιβάλλον των κοινωνικών δικτύων, αποδεικνύοντας πόσο εύκολα μπορεί να παραπλανηθεί ακόμη και ένα ενημερωμένο άτομο. Συνολικά, προέκυψε ότι η παιγνιώδης και βιωματική εκπαίδευση μπορεί να είναι πιο ουσιαστική και αποτελεσματική από τις παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας στην καταπολέμηση της παραπληροφόρησης.

Η δραστηριότητα Media Masters συνέβαλε σημαντικά στην κατανόηση της παραπληροφόρησης σε πρακτικό επίπεδο. Οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία όχι μόνο να αναγνωρίσουν αλλά και να νιώσουν πώς λειτουργεί η παραπληροφόρηση, μέσα σε ένα ασφαλές, συνεργατικό και διαδραστικό περιβάλλον. Είναι μια από τις πιο ισχυρές βιωματικές μεθόδους του έργου MEDMAS και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ευρύτερα σε πανεπιστημιακά τμήματα, σχολεία, νεανικές οργανώσεις και μη κυβερνητικές οργανώσεις.

Τα βασικά αποτελέσματα του εργαστηρίου περιλάμβαναν:

- Αυξημένη κατανόηση των μηχανισμών παραπληροφόρησης



- Αναγνώριση βασικών τεχνικών χειραγώγησης της πληροφορίας
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης
- Ενίσχυση της συνεργασίας και της ομαδικής λήψης αποφάσεων

Μέρος III: Γενικά συμπεράσματα του εργαστηρίου

Το εργαστήριο είχε θετικό αντίκτυπο στους μαθητές σε επίπεδο γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων, αφού ανέδειξε τη σημασία της βιωματικής και συμμετοχικής προσέγγισης στην εκπαίδευση των νέων σε θέματα παραπληροφόρησης και ψηφιακού γραμματισμού. Μέσα από το παιχνίδι, τη συζήτηση και τον αναστοχασμό, οι μαθητές απέκτησαν ουσιαστική κατανόηση των κινδύνων που ενέχει η άκριτη κατανάλωση και διάδοση ειδήσεων.

Η χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού MEDMAS αποδείχθηκε ιδιαίτερα αποτελεσματική, καθώς προσέφερε ένα ασφαλές και δημιουργικό πλαίσιο πειραματισμού, στο οποίο οι μαθητές μπορούσαν να κάνουν λάθη, να συζητήσουν και να μάθουν μέσα από την εμπειρία.

Συνολικά, το εργαστήριο συνέβαλε ουσιαστικά στους στόχους του έργου MEDMAS ενισχύοντας την κριτική σκέψη, την υπεύθυνη ψηφιακή συμπεριφορά και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών ως ενημερωμένων και συνειδητοποιημένων πολιτών.



Annex I – Ice Breaker: Ερωτήσεις και παραδείγματα που χρησιμοποιήθηκαν

1. Word Cloud

Ποια λέξη σου έρχεται στο μυαλό όταν ακούς τον όρο «fake news»;

2. Ranking – Αυτοαξιολόγηση

Πιστεύεις ότι μπορείς να καταλάβεις αν μια είδηση είναι ψευδής;

3. Πολλαπλής επιλογής – Τίτλος είδησης

«ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ: Γερμανοί επιστήμονες προειδοποιούν για πληθυσμιακή κατάρρευση»

4. Πολλαπλής επιλογής – Ανάρτηση σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης

Αναφορά λογαριασμού για εμπλοκή της Κύπρου σε πολεμική σύγκρουση.

5. Πολλαπλής επιλογής – Πολιτικό βίντεο

Ισχυρισμοί για επιδοτήσεις γεννήσεων μεταναστών.

6. Κλίμακα – TikTok βίντεο

Ισχυρισμός για ανίχνευση μόλυνσης νερού με ελαιόλαδο.

7. Οπτικοποίηση – Τίτλος έρευνας

Συχνότητα ελέγχου ειδήσεων από νέους στην Κύπρο.

8. Ανοικτή ερώτηση – Σενάριο άμεσου μηνύματος

Μήνυμα σε εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων με προειδοποίηση κινδύνου.



Υλικό:



Co-funded by
the European Union

media masters

EU-Survey
ID: 101148165

media masters

Illustration: A hand holding a smartphone displaying 'FAKE NEWS!' with a red starburst, and another hand holding a microphone. Below is a QR code with a chicken in the center.



Co-funded by
the European Union

media masters

**Activity
Evaluation**

media masters

Illustration: A hand holding a smartphone displaying 'FAKE NEWS!' with a red starburst, and another hand holding a microphone. Below is a QR code with a chicken in the center.



Co-funded by
the European Union

media masters

**Android
Version**

media m

Illustration: A hand holding a smartphone displaying 'FAKE NEWS!' with a red starburst, and another hand holding a microphone. Below is a QR code with a chicken in the center.



Co-funded by
the European Union

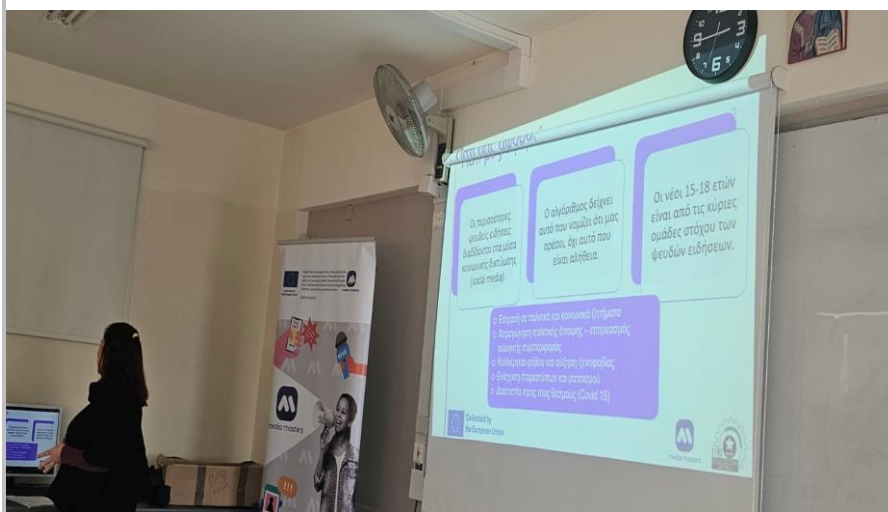
media masters

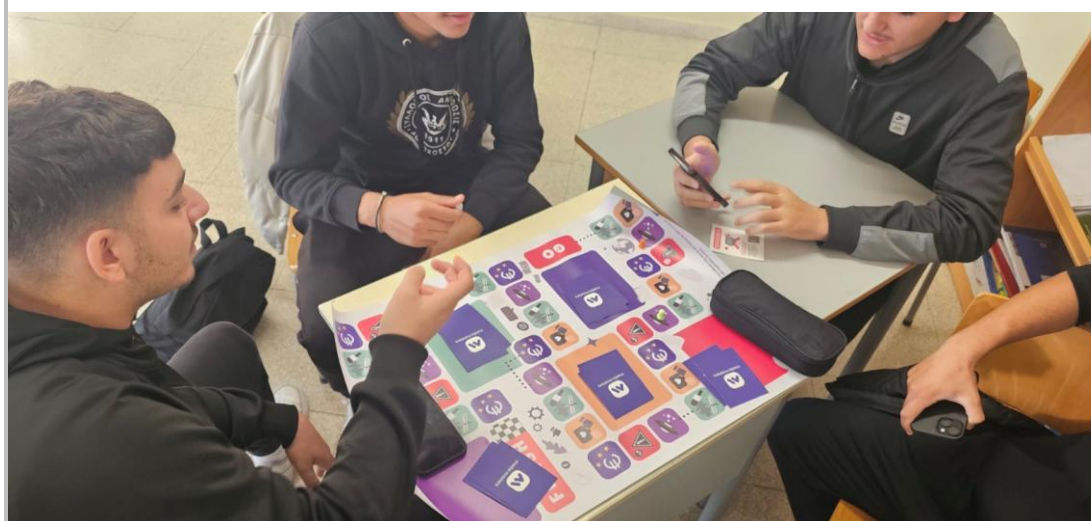
IOS Version

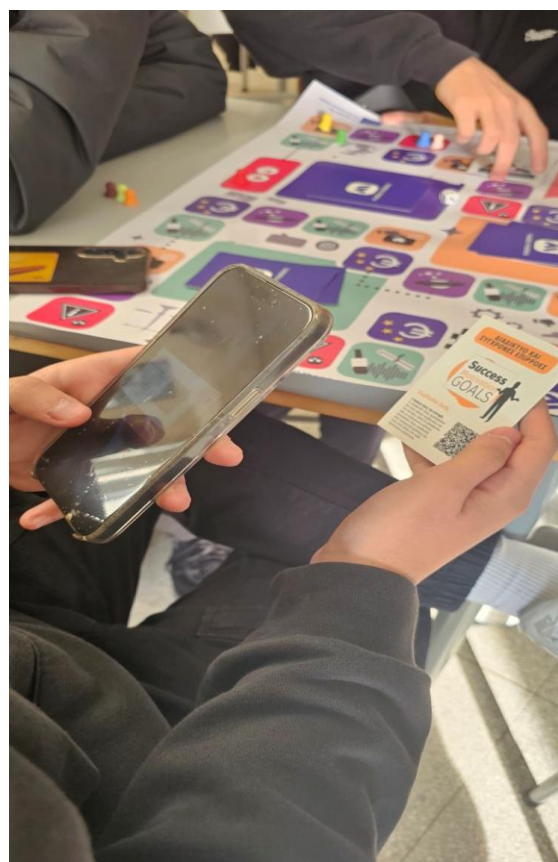
media m

Illustration: A hand holding a smartphone displaying 'FAKE NEWS!' with a red starburst, and another hand holding a microphone. Below is a QR code with a chicken in the center.

Φωτογραφίες από το σχολικό εργαστήριο









HISTORY OF CHANGES		
VERSION	PUBLICATION DATE	CHANGE
1.0		Initial version