







## Δομή Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων


Εργαστήριο	Περιγραφή δραστηριοτήτων
<p><b>Τίτλος 1<sup>ου</sup> εργαστηρίου</b></p> <p><b>ΙΔΕΟΛΟΓΙΑ</b></p> 	<p>Οι μαθητές/τριες απαντούν στο διαδικτυακό κουίζ τις ερωτήσεις της κατηγορίας <b>Ιδεολογία</b> και ελέγχουν τις απαντήσεις τους. Δίνονται ορισμοί και επεξηγήσεις για: <b>Παιδεία στα Μέσα, Ιδεολογία, Προπαγάνδα, Δεοντολογία, Στερεότυπα.</b></p> <p>---</p> <p><i>Ενδεικτικές δραστηριότητες (προς επιλογή και προσαρμογή από τον/την εκπαιδευτικό):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Δίνουμε στους/στις μαθητές/τριες πρόσβαση σε μια σειρά από έντυπες ή ψηφιακές πηγές ενημέρωσης, οι οποίες εξυπηρετούν προπαγανδιστικούς σκοπούς, προωθούν στοχευμένα fake news, ανακρίβειες, προκαταλήψεις, αντιδραστικές ιδέες, συκοφαντίες σχετικά με διάφορα θέματα: περιβαλλοντικά, κοινωνικά, πολιτικά, υγείας κ.ά.</li> </ul> <p>Τους/τις καλούμε να εργαστούν σε ζεύγη ή μικρές ομάδες για να επιλέξουν και να αναλύσουν μια είδηση με βάση τα παρακάτω ερωτήματα:</p> <p><i>Ποια προκατάληψη, ανακρίβεια ή αντιδραστική ιδέα προωθεί και για ποιο –κατά τη γνώμη τους– σκοπό;</i></p> <p><i>Ποιο είναι το κοινό στο οποίο απευθύνεται;</i></p> <p><i>Ποιες τεχνικές πειθούς ή παραπλάνησης χρησιμοποιούνται;</i></p> <p><i>Ποια αποδεικτικά στοιχεία ή πηγές χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη των ισχυρισμών;</i></p> <p><i>Πώς συγκρίνεται η είδηση με άλλες αντικειμενικές πηγές για το ίδιο θέμα;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Δίνουμε στα παιδιά βασικές οδηγίες διαμόρφωσης δεοντολογικών τίτλων ειδήσεων. Στη συνέχεια, καλούμε τα παιδιά να ερευνήσουν διαδικτυακές ενημερωτικές ιστοσελίδες, να εντοπίσουν αντιδεοντολογικούς τίτλους ειδήσεων και να δικαιολογήσουν τα ευρήματά τους.</li> <li>- Καλούμε τα παιδιά να επιλέξουν ένα κοινωνικό ζήτημα για το οποίο θα σχεδιάσουν μια εκστρατεία ευαισθητοποίησης. Με βάση την επιλογή τους, θα πρέπει να συλλέξουν δεδομένα και στη συνέχεια να καθορίσουν το μήνυμα της εκστρατείας, το κοινό στο οποίο θα απευθυνθούν, τη φύση της εκστρατείας, τη στρατηγική, τα υλικά (αφίσα, βίντεο, παρουσίαση διαφανειών, ραδιοφωνικό μήνυμα, podcast, πανό κ.ά.), τα κανάλια ενημέρωσης που θα χρησιμοποιήσουν και το προσδοκώμενο αποτέλεσμα.</li> <li>- Παρουσιάζουμε και παίζουμε στην τάξη ψηφιακά παιχνίδια που προκαλούν τον κοινωνικό προβληματισμό, αφυπνίζουν ενάντια στις διακρίσεις και προβάλλουν την κοινωνική υπευθυνότητα. Καλούμε να διαμορφώσουν την ιδέα ενός δικού τους ψηφιακού παιχνιδιού</li> </ul>

	<p>που προωθεί μια συγκεκριμένη θετική, κατά τη γνώμη τους, ιδεολογική και κοινωνική στάση.</p>
<p><b>Τίτλος 2<sup>ο</sup> εργαστηρίου</b></p> <p><b>ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ</b></p> 	<p>Οι μαθητές/τριες απαντούν στο διαδικτυακό κουίζ τις ερωτήσεις της κατηγορίας <b>Αισθητική</b> και ελέγχουν τις απαντήσεις τους.  Δίνονται ορισμοί και επεξηγήσεις για: <b>Αισθητική, Χρωματική αρμονία, Σύνθεση κάδρου, Ρεαλισμός, Σουρεαλισμός, Αφηρημένη τέχνη.</b></p> <p>---</p> <p><i>Ενδεικτικές δραστηριότητες (προς επιλογή και προσαρμογή από τον/την εκπαιδευτικό):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Προβάλουμε σκηνές από διάφορες ταινίες και καλούμε τα παιδιά να προσπαθήσουν να εντοπίσουν και να ξεχωρίσουν: α) τις καλλιτεχνικές επιλογές στην υποκριτική, στη σκηνοθεσία, στην κίνηση της κάμερας, στον φωτισμό, β) τις τεχνικές πτυχές, όπως την κινηματογράφηση σε στούντιο ή σε φυσικό χώρο, αν χρησιμοποιούνται ειδικά εφέ, αν υπάρχει εναέρια κίνηση της κάμερας που προϋποθέτει γερανό ή drone, γ) τις συνθήκες παραγωγής, όπως αν αντλαμβάνονται ότι είναι μια πλούσια ή φτωχή παραγωγή σε σχέση με τα κουστούμια των ηθοποιών, με τα ντεκόρ, με το αν οι ηθοποιοί είναι σχετικά άγνωστοι ή γνωστοί κ.ά.</li> <li>- Ζητάμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν μια δική τους διαφήμιση που να χρησιμοποιεί έναν διάσημο πίνακα. Θα πρέπει να εξετάσουν το αρχικό μήνυμα του πίνακα και πώς μπορεί να προσαρμοστεί για να μεταφέρει ένα μήνυμα για ένα συγκεκριμένο προϊόν ή υπηρεσία.</li> <li>- Δίνουμε στα παιδιά μια φωτογραφική μηχανή ή ένα κινητό τηλέφωνο και τα προτρέπουμε να βγάλουν φωτογραφίες της τάξης και της ομάδας καδραρισμένες σωστά, αλλά και –εσκεμμένα– λάθος, παρουσιάζοντας στη συνέχεια τα έργα τους και εξηγώντας τα κριτήρια σωστής ή λανθασμένης φωτογραφικής σύνθεσης.</li> <li>- Μπορούμε να ζητήσουμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους έργο τέχνης (φυσικό ή ψηφιακό) σε ένα από τα τρία είδη: αφαιρετικό, ρεαλιστικό, σουρεαλιστικό. Θα πρέπει να εξετάσουν τα χαρακτηριστικά του στυλ και πώς μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν για να μεταδώσουν ένα συγκεκριμένο μήνυμα ή συναίσθημα.</li> </ul>
<p><b>Τίτλος 3<sup>ο</sup> εργαστηρίου</b></p> <p><b>ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ</b></p>	<p>Οι μαθητές/τριες απαντούν στο διαδικτυακό κουίζ τις ερωτήσεις της κατηγορίας <b>Γλωσσικοί κώδικες</b> και ελέγχουν τις απαντήσεις τους.  Δίνονται ορισμοί και επεξηγήσεις για: <b>Γλωσσικοί κώδικες, Εστίαση, Φωτισμός, Γωνία λήψης, Είδη πλάνων.</b></p> <p>---</p> <p><i>Ενδεικτικές δραστηριότητες (προς επιλογή και προσαρμογή από τον/την εκπαιδευτικό):</i></p>

<p><b>ΚΩΔΙΚΕΣ</b></p> 	<p>- Για να κατανοήσουν τα παιδιά τη λειτουργία των γλωσσικών κωδίκων ζητάμε τον ορισμό τους και στη συνέχεια μπορούμε να αναζητήσουμε και να αναλύσουμε μαζί γλωσσικούς κώδικες που θα εντοπίσουμε σε αποσπάσματα από τηλεοπτικές εκπομπές. Τους ζητάμε να εστιάσουν σε στοιχεία όπως η σκηνοθεσία, τα εφέ που μπορεί να χρησιμοποιούνται, ο ρυθμός, οι κινήσεις της κάμερας, η σκηνική παρουσία των συντελεστών της εκπομπής, η ενδυμασία τους, κ.ά. Για τους ακουστικούς κώδικες παρουσιάζουμε ηχητικά αποσπάσματα από δελτία ειδήσεων, διαφημίσεις, ταινίες και τηλεοπτικές εκπομπές. Ζητάμε να αναλύσουν τους διαφορετικούς ηχητικούς κώδικες που χρησιμοποιούνται, όπως ο τόνος της φωνής, το γλωσσικό ύφος, η ένταση και τα ηχητικά εφέ. Μπορούν στη συνέχεια να συζητήσουν πώς αυτοί οι κώδικες επηρεάζουν το νόημα και τον αντίκτυπο του μηνύματος.</p> <p>- Δημιουργούμε μια λίστα με συγκεκριμένους τύπους απεικόνισης (π.χ. μια κοντινή λήψη ενός λουλουδιού, μια ευρυγώνια λήψη ενός τοπίου) και παρακινούμε τα παιδιά να τραβήξουν φωτογραφίες ή πλάνα βίντεο που ταιριάζουν σε αυτές τις περιγραφές. Προτρέπουμε να πειραματιστούν με διαφορετικές, παράξενες γωνίες λήψης, ρυθμίσεις εστίασης και φωτισμό για να δημιουργήσουν ποικίλα αισθητικά αποτελέσματα.</p> <p>- Δείχνουμε στην τάξη φωτογραφίες προσώπων –κατά προτίμηση από ταινίες ή σειρές, όπου έχουμε έντονα και ποικίλα συναισθήματα– και καλούμε την ομάδα να υποθέσει τη συναισθηματική κατάσταση των ηρώων με βάση στοιχεία όπως η έκφραση του προσώπου, η στάση του σώματος, ο φωτισμός, η γωνία λήψης κ.ά. Εναλλακτικά, ζητάμε από τα παιδιά να φέρουν προσωπικές τους φωτογραφίες και οι συμμαθητές τους να προσπαθήσουν να καταλάβουν τα συναισθήματά τους τη στιγμή της φωτογράφισης.</p>
<p><b>Τίτλος 4<sup>ο</sup> εργαστηρίου</b></p> <p><b>ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΔΙΑΝΟΜΗ</b></p> 	<p>Οι μαθητές/τριες απαντούν στο διαδικτυακό κουίζ τις ερωτήσεις της κατηγορίας <b>Παραγωγή και Διανομή</b> και ελέγχουν τις απαντήσεις τους.</p> <p>Δίνονται ορισμοί και επεξηγήσεις για: <b>Παραγωγή, Διανομή, Σύγκλιση των Μέσων, Ρυθμίσεις λειτουργίας των Μέσων, Οπτικοακουστική προσβασιμότητα, Πνευματικά δικαιώματα.</b></p> <p>---</p> <p><i>Ενδεικτικές δραστηριότητες (προς επιλογή και προσαρμογή από τον/την εκπαιδευτικό):</i></p> <p>- Ένας απλός τρόπος για να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες τη μιντιακή σύγκλιση είναι να τους καθοδηγήσουμε χρησιμοποιώντας tablet, smartphone ή Η/Υ να αντιληφθούν πόσες παραδοσιακές, διακριτές δραστηριότητες χρήσης των Μέσων έχουν συγχωνευτεί μέσω της ψηφιοποίησής τους σε ένα εργαλείο. Για παράδειγμα, με την περιήγησή τους στις δυνατότητες ενός smartphone, μπορούν να συνειδητοποιήσουν πως, εκτός από το να επικοινωνούν τηλεφωνικά, μπορούν να παρακολουθούν τηλεοπτικά προγράμματα, ταινίες και ραδιοφωνικές εκπομπές, να αγοράζουν και να ακούν μουσική, να ενημερώνονται για την επικαιρότητα, να διαβάζουν</p>

	<p>κάθε λογής βιβλία, να παρεμβαίνουν δημόσια με σχόλια, αναρτήσεις κειμένων, μουσικής, podcasts σε social media, blogs, πλατφόρμες, κ.ά.</p> <p>- Ρωτάμε τους μαθητές αν πιστεύουν ότι υπάρχουν λόγοι για να διαμαρτυρηθεί κάποιος για τα τηλεοπτικά ή ραδιοφωνικά κανάλια και να τους αναφέρουν. Διερευνούμε στο διαδίκτυο περιπτώσεις που το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης επέβαλε κυρώσεις σε κανάλια και συζητάμε με τα παιδιά για την αιτιολόγηση, την αυστηρότητα ή την αποτελεσματικότητα των μέτρων αυτών.</p> <p>- Ρωτάμε τα παιδιά για τις δικές τους πηγές ενημέρωσης: Διαβάζουν εφημερίδες; Διαβάζουν οι γονείς τους; Τα προτρέπουμε να συζητήσουν με γονείς, παππού ή γιαγιά για το ποιες εφημερίδες συνήθιζαν να διαβάζουν και για το πως βλέπουν τα ψηφιακά μέσα ενημέρωσης. Αν δε διαβάζουν τα ίδια εφημερίδες φέρνουμε μια εφημερίδα στο σχολείο και τα καλούμε –αφού διαβάσουν κάποια άρθρα– να τα αντιπαραβάλουν με αντίστοιχα ψηφιακά και να συγκρίνουν τη διάταξη των κειμένων, το περιεχόμενό τους και την εμπειρία της έντυπης πληροφόρησης με αυτή της διαδικτυακής.</p> <p>- Προβάλλουμε βίντεο με υπότιτλους για άτομα με προβλήματα ακοής και με ακουστική περιγραφή για άτομα με προβλήματα όρασης και συζητάμε με τα παιδιά για την προσβάσιμη οπτικοακουστική εμπειρία.</p>
<p><b>Τίτλος 5<sup>ου</sup> εργαστηρίου</b></p> <p><b>ΠΡΟΣΛΗΨΗ</b></p> 	<p>Οι μαθητές/τριες απαντούν στο διαδικτυακό κουίζ τις ερωτήσεις της κατηγορίας <b>Πρόσληψη</b> και ελέγχουν τις απαντήσεις τους. Δίνονται ορισμοί και επεξηγήσεις για: <b>Κριτική στάση απέναντι στα Μέσα, Παραπληροφόρηση, Διάκριση Ενημερωτικών και Διαφημιστικών κειμένων, Μέσα και διάσπαση προσοχής, Εξάρτηση από τα Μέσα, Η αναπαράσταση της βίας, Μέτρηση τηλεθέασης.</b></p> <p>---</p> <p><i>Ενδεικτικές δραστηριότητες (προς επιλογή και προσαρμογή από τον/την εκπαιδευτικό):</i></p> <p>- Παρουσιάζουμε στην τάξη την έρευνα, σύμφωνα με την οποία οι νέοι/ες ενημερώνονται κυρίως από τα social media. Συζητάμε για τη σημασία των ευρημάτων αυτών. Ρωτάμε τα παιδιά για τις πηγές της δικής τους ενημέρωσης και πληροφόρησης. Παίζουμε διαδικτυακά εκπαιδευτικά παιχνίδια για τον εντοπισμό κακόβουλων, προπαγανδιστικών ειδησεογραφικών εκστρατειών.</p> <p>- Μελετάμε άρθρα σχετικά με τη σχέση των εφήβων με τα Μέσα και στη συνέχεια συζητάμε: <i>Πόσο συμμερίζονται αυτούς τους προβληματισμούς; Πώς αξιολογούν τη δική τους σχέση με τα Media; Έχουν νιώσει ποτέ να διαταράσσεται η ζωή τους από την ενασχόληση με αυτά; Έχουν υπάρξει προβλήματα ή συγκρούσεις εντός της οικογένειας ή του σχολείου; Γνωρίζουν προσωπικά περιπτώσεις εξάρτησης από τα Μέσα;</i></p> <p>- Συγκεντρώνουμε διάφορα άρθρα και κείμενα που αναφέρονται στις αρνητικές και τις πιθανές θετικές επιπτώσεις της βίας στην</p>

	<p>οθόνη, τα μελετάμε μαζί με τα παιδιά και συζητάμε: <i>Με ποιες απόψεις συμφωνούν, με βάση τη δική τους εμπειρία παρακολούθησης σκηνών βίας σε ειδήσεις, ταινίες, video games; Η εμπειρία της βίας στα video games είναι διαφορετική από την εμπειρία της παρακολούθησης βίαιων γεγονότων στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο; Πώς βλέπουν τις συμβουλές προς τους γονείς για τον έλεγχο της έκθεσης των παιδιών στη βία;</i></p> <p>- Προτρέπουμε τα παιδιά να οργανώσουν μια έρευνα στο σχολείο, για το ποιες είναι οι αγαπημένες εκπομπές όλων των μαθητών/τριών, ζητώντας από κάθε παιδί να καταγράψει τους λόγους που του αρέσει ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα. Με αυτό τον τρόπο, θα καταγραφεί ο τηλεοπτικός χάρτης του σχολείου –μπορούμε να δημιουργήσουμε και σχετικά γραφήματα– όπου θα αποτυπώνονται οι τηλεοπτικές προτιμήσεις των παιδιών, τα πολιτισμικά κριτήρια, τα ενδιαφέροντά τους, οι ανάγκες που επιθυμούν να ικανοποιήσουν μέσα από την παρακολούθηση συγκεκριμένων εκπομπών, ο τρόπος που προσλαμβάνουν ως θεατές τις εκπομπές.</p>
<p><b>Τίτλος 6<sup>ου</sup> εργαστηρίου</b></p> <p><b>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ</b></p> 	<p>Οι μαθητές/τριες απαντούν στο διαδικτυακό κουίζ τις ερωτήσεις της κατηγορίας <b>Τεχνολογία</b> και ελέγχουν τις απαντήσεις τους. Δίνονται ορισμοί και επεξηγήσεις για: <b>Υπολογιστικό Νέφος, Γεωεντοπισμός, Streaming, Εικονική πραγματικότητα, Επαυξημένη πραγματικότητα, Τεχνολογία αφής, Τεχνητή νοημοσύνη, Αναλογικό - Ψηφιακό ραδιόφωνο, Cookies.</b></p> <p>---</p> <p><i>Ενδεικτικές δραστηριότητες (προς επιλογή και προσαρμογή από τον/την εκπαιδευτικό):</i></p> <p>- Αναζητούμε άρθρα στο διαδίκτυο σχετικά με την πιθανή επίδραση των τεχνολογιών εικονικής πραγματικότητας στην τροποποίηση (ή μεταμόρφωση) επιστημονικών ή καλλιτεχνικών κλάδων, όπως για παράδειγμα η εκπαίδευση, η αρχιτεκτονική ή ο κινηματογράφος. Παρακολουθούμε βίντεο για εικονικό κινηματογράφο ή συναυλία επαυξημένης πραγματικότητας και, στη συνέχεια, συζητάμε για το πώς φαίνεται στα παιδιά αυτή η μετεξέλιξη της μιντιακής ψυχαγωγικής και κοινωνικής εμπειρίας.</p> <p>- Παρουσιάζουμε στα παιδιά το διαδικτυακό μοντέλο Τεχνητής Νοημοσύνης Chat GPT. Μπορούμε να χρησιμοποιούμε το Chat GPT, έτσι ώστε τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν, αλλά και να κατανοήσουν και να κρίνουν τις λειτουργίες της ΤΝ. Προτείνουμε στα παιδιά να συγκεντρώσουν απορίες σχετικά με την ΤΝ και να τις απευθύνουν στο Chat. Εναλλακτικά τα προτρέπουμε να κάνουν στο σύστημα <i>προσωπικές</i> ερωτήσεις. Τι είδους <i>προσωπικές</i> ερωτήσεις μπορούν να κάνουν σε μια μηχανή;</p> <p>- Ακούμε στην τάξη τα ραδιοφωνικά διαγγέλματα για την έναρξη του ελληνο-ιταλικού πολέμου (1940) την κατάληψη της Αθήνας από τους Γερμανούς (1941), την απελευθέρωση της Αθήνας το (1944), καθώς και αποσπάσματα από τις ραδιοφωνικές εκπομπές των φοιτητών/τριών του Πολυτεχνείου (1973). Πώς νιώθουν τα παιδιά ακούγοντάς τα; Συζητάμε για τη δύναμη του ραδιοφώνου να αποτυπώνει τη φόρτιση της ιστορικής στιγμής, να διαμορφώνει και να εκφράζει το κοινό αίσθημα.</p>

	<p>- Ρωτάμε τους/τις μαθητές/τριες εάν χρησιμοποιούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και βρίσκουμε τα πιο δημοφιλή στην τάξη. Ζητάμε από τα παιδιά να εργαστούν σε μικρές ομάδες, να επιλέξουν τον προτιμώμενο ιστότοπο κοινωνικών μέσων και να περιηγηθούν την Πολιτική Δεδομένων (γνωστή ως Πολιτική Απορρήτου). Στόχος είναι να διερευνήσουν εάν τα δεδομένα περιήγησης καταγράφονται πραγματικά και εάν μπορούν να χρησιμοποιηθούν από εταιρείες για εμπορικούς σκοπούς.</p>
<p><b>Τίτλος 7<sup>ο</sup> εργαστηρίου</b></p> <p><b>ΑΣΦΑΛΕΙΑ</b></p> 	<p>Οι μαθητές/τριες απαντούν στο διαδικτυακό κουίζ τις ερωτήσεις της κατηγορίας <b>Ασφάλεια</b> και ελέγχουν τις απαντήσεις τους. Δίνονται ορισμοί και επεξηγήσεις για: <b>Διαδικτυακές απάτες, Κυβερνοκεφοβισμός, Κακόβουλο λογισμικό, Κωδικοί πρόσβασης.</b></p> <p>---</p> <p><i>Ενδεικτικές δραστηριότητες (προς επιλογή και προσαρμογή από τον/την εκπαιδευτικό):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Συζητάμε με τα παιδιά για το θέμα του κυβερνοκεφοβισμού με βάση τις πιθανές δικές τους εμπειρίες. Τονίζουμε την αξία της πίστης στον εαυτό μας, της έκκλησης και προσφοράς βοήθειας, της σύνδεσης με την ομάδα των φίλων και την οικογένεια.</li> <li>- Βλέπουμε οδηγίες δημιουργίας και χρήσης κωδικών από τα μεγάλα web browsers <u>Google</u>, <u>Mozilla</u>, <u>Microsoft</u>.</li> <li>- Συζητάμε με τα παιδιά για το αν έχουν εκτεθεί τα ίδια διαδικτυακές απάτες. Τα παρακινούμε να ελέγξουν το ηλεκτρονικό τους ταχυδρομείο και ιδιαίτερα την ενοχλητική αλληλογραφία για να εντοπίσουν τυχόν τέτοιου είδους τεχνικές. Συμπληρωματικά μπορεί να απευθυνθούν και στους γονείς τους, να ερευνήσουν τις δικές τους εμπειρίες, αλλά και να ανατρέξουν στη δική τους ηλεκτρονική αλληλογραφία. Μπορούμε κι εμείς να συλλέξουμε σχετικά παραδείγματα και να τα παρουσιάσουμε στην τάξη. Μελετούμε <u>ενημερωτικό υλικό</u> σχετικά με την προστασία από την <u>ηλεκτρονική απάτη</u> και τις μεθόδους εντοπισμού και <u>αντιμετώπισής της</u>.</li> <li>- Μιλάμε για τις γραμμές καταγγελίας και στήριξης όπως: 11188 <u>Cyberalert</u> της Ελληνικής Αστυνομίας. Συζητάμε για τους λόγους που πιθανώς θα τους απέτρεπαν να ενημερώσουν τους γονείς τους ή κάποιο φορέα και για τους λόγους που θα πρέπει να υπερνικήσουν τους φόβους τους.</li> </ul>

**Περιγραφή βασικού θεωρητικού πλαισίου υποστήριξης του προγράμματος (έως 300 λέξεις)**

*Επιστημονικός σύμβουλος: Κώστας Καρπούζης,  
Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού,  
Πάντειο Πανεπιστήμιο*

### **Βασικό θεωρητικό πλαίσιο:**

#### **1. Οι βασικές έννοιες του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης Renee Hobbs:**

- α.** Όλα τα μηνύματα των μέσων ενημέρωσης είναι κατασκευασμένα.
- β.** Τα μηνύματα των μέσων ενημέρωσης περιέχουν ενσωματωμένες αξίες και απόψεις.
- γ.** Τα μηνύματα των μέσων ενημέρωσης δημιουργούνται για συγκεκριμένους σκοπούς.
- δ.** Το κοινό ερμηνεύει τα μηνύματα των μέσων ενημέρωσης με βάση το δικό του υπόβαθρο και τις δικές του εμπειρίες.
- ε.** Τα μηνύματα των μέσων ενημέρωσης επηρεάζουν τα άτομα και την κοινωνία.

#### **2. Πλαίσιο για την εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης του David Buckingham:**

- α.** Παραγωγή: Ενθάρρυνση των εφήβων να δημιουργούν ενεργά το δικό τους περιεχόμενο των μέσων ενημέρωσης.
- β.** Γλώσσα: Ανάλυση των τυπικών στοιχείων και συμβάσεων των κειμένων των μέσων ενημέρωσης.
- γ.** Αναπαράσταση: Εξέταση του τρόπου με τον οποίο τα μέσα ενημέρωσης κατασκευάζουν και απεικονίζουν διαφορετικές ομάδες και άτομα.
- δ.** Κοινό: Εξέταση του τρόπου με τον οποίο τα μηνύματα των μέσων ενημέρωσης ερμηνεύονται και κατανοούνται από διαφορετικά ακροατήρια.
- ε.** Θεσμοί: Κατανόηση των οικονομικών και κοινωνικών δομών που διαμορφώνουν την παραγωγή και τη διανομή των μέσων ενημέρωσης.

#### **3. Πλαίσιο κριτικού γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης του Douglas Kellner:**

- α.** Σημειωτική ανάλυση: Ανάλυση των σημείων, των συμβόλων και των διαδικασιών δημιουργίας νοήματος μέσα στα κείμενα των μέσων ενημέρωσης.
- β.** Ανάλυση της πολιτικής οικονομίας: Εξέταση των οικονομικών και πολιτικών δυνάμεων που επηρεάζουν την παραγωγή και το περιεχόμενο των μέσων ενημέρωσης.
- γ.** Ιδεολογική ανάλυση: Κριτική αξιολόγηση των αξιών, των πεποιθήσεων και των ιδεολογιών που ενσωματώνονται στα μηνύματα των μέσων ενημέρωσης.
- δ.** Ανάλυση παραγωγής μέσων ενημέρωσης: Κατανόηση της διαδικασίας παραγωγής των μέσων ενημέρωσης και του αντίκτυπου της τεχνολογίας των μέσων ενημέρωσης στην κοινωνία.

#### **4. Μοντέλο διερευνητικής εκπαίδευσης στα μέσα ενημέρωσης του Faith Rogow:**

- α.** Παρατήρηση και περιγραφή: Ενθάρρυνση των εφήβων να παρατηρούν προσεκτικά και να περιγράφουν τα στοιχεία και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται στα κείμενα των μέσων ενημέρωσης.
- β.** Ανάλυση και ερμηνεία: Καθοδήγηση των εφήβων στην ανάλυση του περιεχομένου των μέσων ενημέρωσης για την αποκάλυψη των υποκείμενων μηνυμάτων, αξιών και προοπτικών.
- γ.** Αξιολόγηση: Παροχή δυνατότητας στους εφήβους να αξιολογούν κριτικά το περιεχόμενο των μέσων ενημέρωσης με βάση την αξιοπιστία, την ακρίβεια και την προκατάληψη.
- δ.** Αναστοχασμός και σύνδεση: Προώθηση του προβληματισμού σχετικά με τον αντίκτυπο των μέσων ενημέρωσης στα άτομα και την κοινωνία και ενθάρρυνση των συνδέσεων με προσωπικές εμπειρίες και αξίες.
- ε.** Δημιουργία και έκφραση: Ενδυνάμωση των εφήβων να δημιουργούν το δικό τους περιεχόμενο στα μέσα ενημέρωσης για να μεταφέρουν τις ιδέες, τις προοπτικές και τις αξίες τους.

**Βασικές θεωρητικές αρχές - έννοιες:** Παιδεία στα Μέσα, Οπτικοακουστικός Γραμματισμός, Ψηφιακός γραμματισμός, Αισθητική, Τεχνικές αφήγησης και πειθούς, Κώδικες επικοινωνίας, Ηγεμονία, Ιδεολογία, Εξουσία, Στερεότυπα, Αναπαράσταση, Προκαταλήψεις, Παράγοντες πρόσληψης, Δεοντολογία, Ρυθμιστικό πλαίσιο, Σύγκλιση των Μέσων, Πνευματική ιδιοκτησία, Πολιτική απορρήτου, Ασφάλεια, Ψηφιακή πολιτεότητα, Διαδικτυακή συμπεριφορά και πολιτική

### Προσβασιμότητα

### Δυνατότητα επέκτασης

Ο ευέλικτος χαρακτήρας του υλικού επιτρέπει τον εμπλουτισμό του, την επέκταση και την αναδιαμόρφωση, σύμφωνα και με την ανατροφοδότηση της εκπαιδευτικής κοινότητας.

### Αξιολόγηση