



**Speak
Up!**

Media for inclusion

GUIDELINES #3

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ

Author Karpos (GR)

Avril 2020

Introduction

[Karpos](#) develops local and European projects encouraging expression and the exchange of views and creative ideas through the use of media. We strongly believe that, in a society where images surround us, these tools can empower both young and adult citizens to participate in social transactions and bring forward their own alternative voices. We specialise in how media, image and sound can develop narratives and how they can be introduced in educational environments.

This document reflects the views only of the authors, and the European Union cannot be held responsible for any use which maybe made of the information contained therein.

ΤΙ ΕΊΝΑΙ Η ΠΑΙΔΕΪΑ ΣΤΑ ΜΈΣΑ

Το εργαστήριο αυτό απευθύνεται σε μετανάστες εφήβους και νέους είναι αφιερωμένο στις έννοιες Παιδείας στα Μέσα και Πληροφοριακής Παιδείας (Media and Information Literacy - MIL).



Καλύπτει τα εξής γενικά θέματα: Βασικά στοιχεία γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας, αξιοπιστία της πηγής πληροφοριών, εκπροσώπηση ενός ατόμου σε διάφορα είδη μέσων μαζικής ενημέρωσης, κώδικας δεοντολογίας στο Διαδίκτυο - τα θέματα αυτά θα καλύπτονται σε 2-3

διαφάνειες. Η σχετική θεωρία θα συνδυαστεί με παραδείγματα.

Σε μια παράλληλη συνεδρία ερωταπαντήσεων θα διαφανεί το επίπεδο εξοικείωσης των συμμετεχόντων με τις έννοιες της Παιδείας στα Μέσα.

Μαθησιακοί στόχοι: Στο τέλος του σεμιναρίου οι συμμετέχοντες θα μπορούν να αναγνωρίζουν βασικές έννοιες MIL, να συζητούν παραγωγικά, να χρησιμοποιούν κοινωνικά μέσα δικτύωσης και να κατανοούν την έννοια της αναπαράστασης στα μέσα επικοινωνίας.

Οι **δεξιότητες** που θα αναπτυχθούν περιλαμβάνουν: κριτική σκέψη, αξιολόγηση μέσων, επαλήθευση της πηγής, ομαδική εργασία.

Η **στάση και οι αξίες** που θα συζητηθούν περιλαμβάνουν: πολιτική δέσμευση, ιδιωτικός και δημόσιος χώρος, ηθική συμμετοχής σε διαδικτυακές / offline κοινότητες.

Στο τέλος θα δοθεί υλικό που θα αναφέρεται στις βασικές έννοιες MIL.

Τα **ειδικά θέματα** που θα καλυφθούν περιλαμβάνουν:

1. Ορισμοί MIL, τα 5 βασικά ερωτήματα της Παιδείας στα Μέσα
2. Άνθρωποι και Μέσα καθώς και Άνθρωποι στα Μέσα: ο ρόλος των μέσων ενημέρωσης
3. Θετικός / αρνητικός αντίκτυπος των μέσων (πλεονεκτήματα και περιορισμοί) και ζητήματα κοινής γνώμης
4. Προπαγάνδα

Θα παρουσιαστούν 1-2 διαφάνειες για κάθε ειδικό θέμα και μετά την εισαγωγή κάθε νέας ιδέας θα ακολουθήσει συζήτηση με τους συμμετέχοντες. Μετά τη συζήτηση θα

προταθούν δραστηριότητες, ανάλογα με το επίπεδο MIL και τη δέσμευση των συμμετεχόντων.

Οι δραστηριότητες μπορεί να περιλαμβάνουν

- Χρήση **κινητών συσκευών** για πρόσβαση στους πόρους που καλύπτονται στις παρουσιάσεις. Αυτή είναι μια βασική αλλά απαραίτητη ψηφιακή ικανότητα.
- Χρήση **κοινωνικών μέσων δικτύωσης**. Αυτή είναι μια απαραίτητη ικανότητα προκειμένου τα άτομα να δημιουργήσουν και να συμμετάσχουν σε διαδικτυακές κοινότητες και συζητήσεις, να ενημερώνονται κλπ.
- Χρήση **κάμερας** κινητού τηλεφώνου για λήψη φωτογραφιών.
- **Παιχνίδι ρόλων** για καλύτερη κατανόηση των εννοιών που καλύπτονται.

Πόροι και υλικά εργαστηρίου

- Διαδίκτυο, tablet ή / και smartphone
- Προβολέας, χαρτιά, μολύβια, χαρτοπίνακες, δείκτες

Αξιολόγηση του μαθησιακού αποτελέσματος

Στο τέλος ο εκπαιδευτής θα αξιολογήσει το εργαστήριο ως προς την συμμετοχή, την αλληλεπίδραση, τη μάθηση, την ατμόσφαιρα και τη δικτύωση των συμμετεχόντων.

Η μάθηση θα αξιολογηθεί με βάση επιλεγμένες παραμέτρους (για παράδειγμα Κίνητρα / Εστίαση / Διαμόρφωση στάσης / Δημιουργία Ενδιαφέροντος - Δημιουργία Εμπειρίας - Ενεργοποίηση Προηγούμενης Γνώσης / Εκμάθηση νέων δεξιοτήτων / Συμμετοχή σε ασκήσεις)

ΣΥΝΕΔΡΙΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

Εισαγωγή στο πρόγραμμα SPEAKUP PROJECT, Εργαστήριο, Εκπαιδευτής (10 λεπτά)

Συστάσεις (20 λεπτά)

Μετά την εισαγωγή στο έργο, τους στόχους της ημέρας και την παρουσίαση του εκπαιδευτή, ένα αντικείμενο (όπως π.χ. μια κάρτα flash card) μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως προτροπή μεταξύ των ατόμων ως πρόσκληση για συζήτηση. Κάθε άτομο μπορεί με τη σειρά του να έχει 1-2 λεπτά για να μιλήσει για τον εαυτό του.

Εισαγωγή στο περιεχόμενο του εργαστηρίου (15-30 λεπτά)

Γενικές έννοιες

2-3 slides με Γενικές Έννοιες και συζήτηση

Παρουσίαση των μαθησιακών στόχων

Κινητοποίηση / εισαγωγική δραστηριότητα (10 λεπτά)

Μια δραστηριότητα "προθέρμανσης" μπορεί να δημιουργήσει μια οικεία ατμόσφαιρα και να δώσει μια ιδέα για το τι θα ακολουθήσει (η μάθηση



επιτυγχάνεται καλύτερα σε μια ευχάριστη και άνετη ατμόσφαιρα). Μπορούμε να παίξουμε την άσκηση «μοιράσματος»: όλοι θα σηκωθούν, ο εκπαιδευτής θα μιλήσει πρώτος/η και έπειτα όλοι με τη σειρά (όπως στην εισαγωγική συνεδρία, πάλι χρησιμοποιώντας μια κάρτα προτροπής): κάθε άτομο θα πει δυνατά την πρώτη λέξη που έρχεται στο μυαλό του, η οποία θα σχετίζεται με την πρωινή παρουσίαση, και θα δώσει την κάρτα σε κάποιον άλλο. Κάθε 5-10 λέξεις θα ζητείται από τους χρήστες να σχολιάζουν τη διαδικασία και το περιεχόμενο. Στόχος της άσκησης είναι να συγκεντρώσει τα ενδιαφέροντα και τα ερωτήματα που θα προκύψουν.

Ειδικές έννοιες, θεωρία και πρακτική (60 λεπτά)

1-2 διαφάνειες για κάθε συγκεκριμένη ιδέα συν συζήτηση

E & A και συζήτηση των μαθησιακών στόχων

Παράλληλη δραστηριότητα

Η κάρτα προτροπής θα χρησιμοποιηθεί ξανά για κάθε άτομο που επιθυμεί να μιλήσει ή να δείξει ένα παράδειγμα σχετικά με την ιδέα που συζητείται. Με την διαδραστική αυτή στρατηγική ελέγχουμε την προηγούμενη μαθησιακή εμπειρία. Ο στόχος είναι να μοιραστούμε ιδέες και απόψεις για τα θέματα που παρουσιάζονται. Οι συναφείς ερωτήσεις μπορούν να καταγραφούν (για παράδειγμα, "πώς νιώθουμε όταν") για να προκαλέσουμε τα συναισθήματα των εκπαιδευομένων σχετικά με τη δραστηριότητα ή το θέμα. Οι τελευταίες ερωτήσεις πρέπει να οδηγήσουν τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν τις νέες έννοιες.

Γενική συζήτηση και πρακτική (60-120 λεπτά)

Στο τέλος των παρουσιάσεων θα διεξαχθεί μια γενική συζήτηση για το πώς μπορούμε να εφαρμόσουμε όσα έχουμε παρουσιάσει σε πραγματικές καταστάσεις: θα δημιουργηθεί μια σελίδα Facebook / Viber Group / WhatsApp Group όπου οι συμμετέχοντες θα

προσθέσουν οικειοθελώς τα ονόματά τους και θα δημοσιεύσουν σχόλια. Θα προταθεί ένα σετ 2-3 θεμάτων για διαδικτυακή συζήτηση (για παράδειγμα, "συζητήστε για κάποια νέα που έχετε διαβάσει ή ακούσει"). Σε αυτή τη διαδικτυακή ομάδα οι συμμετέχοντες μπορούν επίσης να εκφράσουν σκέψεις, απόψεις, συναισθήματα, ακόμα και μετά το σεμινάριο, εάν το επιθυμούν.



Πρακτικό παιχνίδι ρόλων: ο εκπαιδευτής θα έχει ετοιμάσει μερικά βασικά σενάρια με σκηνές από την καθημερινή ζωή (για παράδειγμα, μια συνάντηση φίλων, μια συνάντηση με έναν δημόσιο υπάλληλο κ.λπ.) ή/και στερεότυπα (για παράδειγμα, ένας πραγματικός ή φανταστικός διάλογος μεταξύ ατόμων υπέρ ή κατά της ένταξης των μεταναστών στη χώρα).

Τα σενάρια μπορούν να βελτιωθούν από την ομάδα επί τόπου και θα πραγματοποιηθούν κάποιες ασκήσεις παιχνιδιού ρόλων.

Αν οι συμμετέχοντες αισθάνονται άνετα με το γράψιμο, μπορούν να χρησιμοποιήσουν post it για να γράψουν τα σχόλιά τους σχετικά με τις συμπεριφορές που παρουσιάζονται κατά τη διάρκεια της εξάσκησης ρόλων από τους συναδέλφους τους και να τα κολλήσουν στον τοίχο. Για όλες τις ερωτήσεις που σχετίζονται με τη

διαδικτυακή συμπεριφορά ή/και τη δεοντολογία, θα χρησιμοποιήσουμε έναν τοίχο ΝΑΙ και έναν τοίχο ΟΧΙ, έτσι ώστε στο τέλος ο τοίχος ΝΑΙ να περιλαμβάνει τις καλές πρακτικές που πρέπει να ακολουθούν οι συμμετέχοντες. Για την ομαλή διεξαγωγή του εργαστηρίου, μπορεί να χρειαστεί διερμηνέας καθ 'όλη τη διάρκεια των συνεδριών.

Θα δημιουργηθούν τα εξής:

Facebook page / Viber Group /WhatsApp Group

Τοίχος ΝΑΙ / ΟΧΙ

Καλές πρακτικές: πώς μοιραζόμαστε πληροφορίες στα social media

* Τα αποτελέσματα της ημέρας εξαρτώνται από την ικανότητα των συμμετεχόντων να παίρνουν μέρος στις δραστηριότητες

Παράρτημα 1

Μέθοδος αξιολόγησης

a) Παρατήρηση

(καταγράφονται επίσημες και άτυπες παρατηρήσεις της απόδοσης των συμμετέχοντων ή των συμπεριφορών τους, βάσει κριτηρίων αξιολόγησης)

b) Συνομιλία με τους συμμετέχοντες

(Οι εκπαιδευτές ρωτούν τους εκπαιδευόμενους τι έμαθαν για να καταλάβουν τι έχουν κατανοήσει και πώς μπορούν να ενισχύσουν τη μάθηση και τη σκέψη τους)

c) Ανάλυση "προϊόντων" των συμμετεχόντων

(Οι εκπαιδευτές κρίνουν την ποιότητα των προϊόντων που παράγονται από τους συμμετέχοντες σύμφωνα με συμφωνημένα κριτήρια)

d) Ασκήσεις

Δραστηριότητα κλεισίματος: (2-5 λεπτά)

Μια παροιμία, ένα σύντομο τραγούδι, μια παράγραφος, ένα ανέκδοτο, που εμπνέει τους συμμετέχοντες να κάνουν κάτι για να εξασκήσουν όσα έμαθαν.)

ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ

Σχόλια

Σκέψεις

A. Αριθμός συμμετεχόντων που πήραν 80% των γνώσεων

B. Αριθμός συμμετεχόντων που χρειάζονται περισσότερες δραστηριότητες υποβοήθησης.

C. Συνεισέφερε η υποβοήθηση;
Αριθμός συμμετεχόντων που τελικά απέκτησαν τις γνώσεις του μαθήματος

D. Αριθμός συμμετεχόντων που χρειάζονται περαιτέρω υποβοήθηση.

Ε. Ποια στρατηγική εκπαίδευσης δούλεψε καλά; ποια όχι;

Γ. Τι δυσκολίες αντιμετώπισα, στις οποίες μπορεί να με βοηθήσει ο αξιολογητής ή επικεφαλής μου στο πρόγραμμα;

Παράρτημα 2 - ενδεικτική ατζέντα εργαστηρίου

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ

ΩΡΑ	ΤΜΗΜΑ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
10:00	Άφιξη και εγγραφή	Οι συμμετέχοντες φτάνουν και εγγράφονται	
10:00-10:30 (10 λεπτά)	<i>Καλωσόρισμα και παρουσίαση του σεμιναρίου</i>	Παρουσιάστε στους συμμετέχοντες το έργο, τους στόχους του εργαστηρίου και τη συνολική διαδικασία καθώς και την ημερήσια διάταξη και τους βασικούς κανόνες.	Οι συμμετέχοντες κάθονται στις θέσεις τους.
(20 λεπτά)		Μπορείτε να δείχνετε διαφάνειες για κάθε παρουσίαση Συστάσεις	Κατά τη διάρκεια της ομιλίας ή των δραστηριοτήτων μπορούν να στέκονται αν το επιθυμούν
10:30-11:15 (30-45 λεπτά)		Περιεχόμενο Γενικά θέματα, έννοιες, E&A Δραστηριότητα "για ζέσταμα"	
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ			
11:30-12:30 (60 λεπτά)	Γενικές έννοιες	Παρουσίαση slides Συζήτηση Παραδείγματα Q&A Ενδεικτικά θέματα: <ul style="list-style-type: none"> • Εξοικείωση με τις έννοιες • Τι είδους συνήθειες έχετε; • Συζητήστε την ικανότητα των ανθρώπων να κρίνουν την αξιοπιστία των πληροφοριών στο διαδίκτυο; 	

		<ul style="list-style-type: none"> Κύριοι τύποι παραπληροφόρησης που γνωρίζετε <p>Στη συνέχεια μοιράζονται τις σκέψεις τους και τις συζητούν</p>	
ΣΥΝΤΟΜΟ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ			
12:30-13:30 (60 λεπτά)	Ειδικές έννοιες	<p>Ειδικά θέματα</p> <p>Νέες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> Έχετε κάποια παραδείγματα καλών πρακτικών; 	
ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ ΓΙΑ ΓΕΥΜΑ			
14:00 – 15:30 (60-90 λεπτά)	Παιχνίδι ρόλων	<p>Παιχνίδι ρόλων</p> <p>Γενική συζήτηση και πρακτική Δραστηριότητες ΝΑΙ / ΟΧΙ</p>	ΤΟΙΧΟΣ ΝΑΙ / ΟΧΙ
15:30	Σύνοψη και χαιρετισμός	<p>Ο εκπαιδευτής ευχαριστεί τους παρευρισκόμενους, δίνει φυλλάδια (αν υπάρχουν), δίνει αξιολόγηση για τη δουλειά τους και αποχαιρετά.</p> <p>Τους ενημερώνει για την επόμενη μέρα του εργαστηρίου</p>	

