

Το Ίδρυμα Αικατερίνης Λασκαρίδη σχεδίασε και θα πραγματοποιήσει ειδικά εκπαιδευτικά προγράμματα στο πλαίσιο του επιχορηγούμενου προγράμματος “Από το Αιγαίο στο Ιόνιο: Μια θάλασσα γνώσης” το οποίο έχει υλοποιηθεί στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος Ανταγωνιστικότητα, Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία (ΕΣΠΑ 2014-2020) με συγχρηματοδότηση από το Ευρωπαϊκό Ταμείο Περιφερειακής Ανάπτυξης (ΕΤΠΑ) της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Μέσω αυτού του επιχορηγούμενου προγράμματος, το Ίδρυμα Αικατερίνης Λασκαρίδη επικαιροποιεί τη δέσμευση του για μετάβαση της γνώσης στην ψηφιακή εποχή και διάχυση αυτής σε όλες τις ηλικίες και τις γεωγραφικές περιοχές. Από το ελληνικό φαρικό δίκτυο, τους ευρωπαίους περιηγητές στην Ελλάδα του 19ου αιώνα έως την ποίηση της θάλασσας και τα στερεότυπα, το έργο “Από το Αιγαίο στο Ιόνιο: Μια θάλασσα γνώσης” αντλεί έμπνευση από την ελληνικότητα και την παράδοση, αξιοποιώντας σύγχρονες τεχνολογίες.

Όλα τα προγράμματα παρέχονται δωρεάν και απευθύνονται σε μαθητές Ε΄+ ΣΤ΄ Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Παίζοντας *Kastropoly*: 10+1 πράγματα που δεν ήξερες για τα κάστρα της Ελλάδας!

Η ιστορία της Ελλάδας είναι συνυφασμένη με τους κατακτητές της στη δίνη των οποίων αμύνθηκε (μεταξύ άλλων) με τα κάστρα της. Διασπαρμένα σε κομβικές τοποθεσίες τόσο στα νησιά όσο και στην ηπειρωτική Ελλάδα, τα κάστρα, μαρτυρούν τις προσπάθειες για οργανωμένη άμυνα αλλά και τη σημασία που είχε για τον εκάστοτε κατακτητή ο συγκεκριμένος τόπος.

Τα κάστρα δεν είναι μουσειακά εκθέματα, αλλά ζωντανός οργανισμός, κομμάτι του σημερινού κοινωνικού και πολιτιστικού ιστού. Αποτελούν την κατοικία του ντόπιου πληθυσμού (Νάξος), πολύ συχνά πραγματοποιούνται εκδηλώσεις (Fortezza Ρεθύμνου) αλλά και τοπικοί θρύλοι τοποθετούνται σε αυτά (Χλεμούτσι). Η τοπική και εθνική ιστορία είναι συνδεδεμένη με την παρουσία των κάστρων, αυτής της πολυσήμαντης ψηφίδας στο ψηφιδωτό της ελληνικής ιστορίας.

Και ακριβώς αυτήν την ιστορία θα ξεδιπλώσουμε παίζοντας «Kastropoly»! Μετά από μία σύντομη επισκόπηση των βασικών χαρακτηριστικών των κάστρων, τα παιδιά θα χωριστούν σε ομάδες και με βάση τις πληροφορίες που θα τους έχουν δοθεί θα καλούνται να διασχίσουν τη συντομότερη διαδρομή για να φτάσουν στην Αίθουσα του Θρόνου. Το «ζάρι» τους θα είναι οι σωστές απαντήσεις τους σε κουίζ!

Το πρόγραμμα προσφέρει γνώση στα παιδιά σχετικά με τα κάστρα της Ελλάδας με εύληπτο τρόπο, μέσα από το παιχνίδι και την ψηφιακή ξενάγηση στα σημαντικότερα κάστρα του ελλαδικού χώρου.

ΠΕΣ ΤΟ ΠΟΙΗΤΙΚΑ: Ένα παιχνίδι με τις λέξεις μέσα από μια βιωματική διερεύνηση των δυνατοτήτων της γλώσσας

Σκοπός: Η επαφή των μαθητριών και των μαθητών με την έννοια της ποίησης και με τα εργαλεία της, καθώς και η συνακόλουθη προσπάθεια από μέρους τους να γράψουν ποιητικούς στίχους υπό την καθοδήγηση της εισηγήτριας και σε συνεργασία μεταξύ τους.

Στόχοι:

- Η τριβή με τις έννοιες της αφαιρετικότητας, της (νοηματικής) συμπύκνωσης, της μεταφοράς, της ποιητικότητας.
- Η συνεργασία για έναν κοινό στόχο.
- Η ανάπτυξη της φαντασίας, της δημιουργικότητας και της επινοητικότητας.
- Η ανάπτυξη των γλωσσικών ικανοτήτων.
- Η συνειδητοποίηση ότι η ποίηση είναι δυνατόν να αποτελέσει μια ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική τέχνη, την οποία μπορούν να ίδια τα παιδιά να προσεγγίσουν, να κατανοήσουν και να απολαύσουν.

Μέθοδοι/Εργαλεία: Στις συναντήσεις με την εκάστοτε τάξη, θα ορίζεται μία θεματική, η οποία θα αναπτύσσεται κατά τη συγγραφή των στίχων εκ μέρους των παιδιών. Η παρουσίαση αυτής είναι δυνατόν να γίνεται κάθε φορά με διαφορετικό τρόπο, ικανό να προσελκύσει το ενδιαφέρον της τάξης. Έτσι, ενδέχεται να χρησιμοποιούνται τα ακόλουθα μέσα: βίντεο στο οποίο έχει οπτικοποιηθεί ένα ποίημα, ένα ακουστικό αρχείο (λόγου χάρη, ένα ποίημα που έχει μελοποιηθεί), ένα απόσπασμα από μια ταινία ή σειρά, ένας πίνακας ζωγραφικής, ή ακόμη η ανάπτυξη μιας υπόθεσης εργασίας η οποία πιθανόν να στηρίζεται στη χρήση των κοινωνικών μέσων δικτύωσης.

Δραστηριότητα: Στο πρώτο μέρος θα γίνεται μια θεωρητική προσέγγιση της ποίησης, καθιστώντας σαφή τα χαρακτηριστικά της, τα οποία αποτελούν ταυτόχρονα και ειδοποιά της στοιχεία από τις άλλες μορφές λόγου. Στο δεύτερο μέρος, τα παιδιά θα γράφουν τους δικούς τους στίχους, τους οποίους και επιχειρούμε να δουλεύουμε όλοι μαζί, διαπιστώνοντας στην πράξη πώς μια λέξη μπορεί να κάνει την αλλαγή σε ένα ποίημα.

Μ' ένα καράβι στην θάλασσα του Κωνσταντίνου Βολανάκη

Σκοπός του προγράμματος είναι η γνωριμία των παιδιών με τον ζωγράφο της θάλασσας. Θα μάθουν ποιος ήταν ο Κωνσταντίνος Βολανάκης, την εποχή στην οποία έζησε και τι του άρεσε να ζωγραφίζει. Μέσα από την παρουσίαση των έργων του ζωγράφου που βρίσκονται στην συλλογή του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη, τα παιδιά θα αποκτήσουν κριτική αντίληψη, θα μάθουν να «διαβάζουν» ένα έργο τέχνης, θα εξοικειωθούν με το χρώμα και το σχέδιο και ταυτόχρονα θα ενισχύσουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες. Στα πλαίσια του προγράμματος χορηγείται εκπαιδευτικό υλικό όπως καρτέλα γνωριμίας με τον καλλιτέχνη, στοιχεία για την δημιουργία κολάζ και χρώματα προκειμένου να γίνει μια βιωματική προσέγγιση του έργου του ζωγράφου

Ανακαλύπτοντας τον Κωνσταντίνο Βολανάκη

Σκοπός του προγράμματος είναι να έρθουν οι έφηβοι σε επαφή με τα έργα τέχνης και να κατανοήσουν τη σημασία της ζωγραφικής του Κωνσταντίνου Βολανάκη. Μέσα από την παρουσίαση του έργου του ζωγράφου θα αναπτυχθεί ένας γόνιμος διάλογος ο οποίος θα δώσει την δυνατότητα να αναπτύξουν οι νέοι κριτικές δεξιότητες πάνω στο τι πληροφορίες μπορεί να μας δώσει ένα έργο τέχνης πάνω στην ιστορία, τους ανθρώπους και την αλλαγή της πόλης που κατοικούν. Στα πλαίσια του προγράμματος θα δημιουργηθεί ένα βιωματικό παιχνίδι βασισμένο εξολοκλήρου στην ζωή και το έργο του ζωγράφου που ως στόχο έχει να ενισχύσει την παρατηρητικότητα και την ανάπτυξη της σκέψης τους πάνω στα έργα τέχνης.

Το μυστήριο της ποίησης

Σκοπός του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι να ανοίξουμε τη συζήτηση για την ποίηση και να μοιραστούμε απόψεις και εμπειρίες μέσα από μια διαδικασία διαλόγου της ομάδας τελείως ανοιχτή και ελεύθερη ως προς τι θα επιλέξουν να θίξουν τα παιδιά μέσα από μια σειρά θεμάτων. Γιατί μιλώντας έρχονται οι ιδέες. Κύριο ζητούμενο είναι η ανατροπή στερεοτύπων ή παγιωμένων αντιλήψεων

περί ποίησης και η ώθηση των μαθητών/τριών προς ανακάλυψη ενός κόσμου που κρύβει θησαυρούς για όλους.

Βασικοί άξονες της αναζήτησής μας θα είναι οι εξής:

- 1) Από πού γεννιούνται ο ήχος και οι λέξεις; Τι είναι οι λέξεις;
- 2) Η ποίηση γίνεται μόνο με λέξεις; Ποιος ο σκοπός της ποίησης; Την έχουμε ανάγκη; Ή έχουμε την ανάγκη να κάνουμε ποίηση; Σε ποιους απευθύνεται;
- 3) Ποιος είναι ποιητής, ποια είναι ποιήτρια;
- 4) Είδη ποιημάτων και τραγούδια
- 5) Ποιητές και ποιήτριες που γνωρίζουμε, ποιήματα ή τραγούδια που θυμόμαστε και αγαπάμε. Τι θα θέλαμε να ρωτήσουμε αυτόν/αυτήν που έγραψε το αγαπημένο μας τραγούδι;
- 6) Έχει νόημα η ανάλυση ενός ποιήματος; για ποιους;
- 7) Ποια η σχέση ποίησης και πόλης; Ποίησης και δημοκρατίας;
- 8) Ποια η σχέση ποίησης και φύσης; Παράδοση, δημοτικά τραγούδια και άγνωστοι δημιουργοί.

Διάρθρωση προγράμματος:

- 1) Ζέσταμα με περπάτημα και ασκήσεις στο χώρο με μπαλάκι για να γίνουμε ομάδα. Ασκήσεις συντονισμού και ανάπτυξης ρυθμού. Φωνητικό ζέσταμα.
- 2) Ανάγνωση ποίησης από επιλεγμένο υλικό.
- 3) Συζήτηση πάνω σε αυτά που διαβάσαμε.
- 4) Αγώνας λόγων υπέρ και κατά της ποίησης.
- 5) Ερωτήσεις προς νεκρούς και ζωντανούς ποιητές και ποιήτριες.

Η ποίηση όπως κάθε τέχνη αποτελεί Μυστήριο το οποίο επιφυλάσσει αποκαλύψεις για τους αποδέκτες του. Αυτό δεν σημαίνει ότι η ποίηση πρέπει να αντιμετωπίζεται ως μυστηριώδης. Η ποίηση μάς καταλαβαίνει. Μας ξέρει. Μας θυμάται. Ας μείνουμε ανοιχτοί μπροστά σε αυτό το απύθμενο θησαυροφυλάκειο μνήμης που απευθύνεται σε κάθε άνθρωπο που αναζητά την ελπίδα και τη χαρά.

Ενδεικτικά και όχι περιοριστικά θα χρησιμοποιηθούν κείμενα προς ανάγνωση των ποιητών/ποιητριών: Αρχίλοχος, Κ.Γώγου, Φ. Νίτσε, Οκτάβιο Πας, Αλεχάντρα Πισαρνίκ, Θ. Γκόρπας, Φ. ΓΚ. Λόρκα, Μπ. Μπρεχτ, Φερνάντο Πεσσόα, Nina Simone, Pat Parker, Αριστοφάνης, Μ. Σαχτούρης, Μ.Γκανάς, Μ. Δημάκης, Π.Γιαννόπουλος, Λένα Πλάτωνος κά.

Η δημιουργική ανάπλαση των μύθων: η «Ισμήνη» του Γιάννη Ρίτσου

Πρόκειται για πρόγραμμα με θεωρητικό αλλά και πρακτικό χαρακτήρα, με έμπνευση και αφορμή το αριστουργηματικό αρχαιόθεμο ποίημα του μεγάλου ποιητή.

Στόχος του προγράμματος, πέρα από τη μύηση στο αρχαιόθεμο έργο του ποιητή, είναι οι μαθητές να ανακαλύψουν τη σημασία των μύθων, της ερμηνείας τους και του τρόπου με τον οποίο μπορούμε να τους αναπλάσουμε σήμερα δημιουργικά.

1- ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Προσεγγίζεται τόσο ο μύθος όσο και το ποίημα μέσα από τη συνολική εικόνα του έργου του ποιητή. Πιο συγκεκριμένα:

- Παρουσίαση-ανάλυση-ερμηνεία του μύθου των Λαβδακιδών
- Οι κυριότερες αρχαίες πηγές του μύθου
- Η «Αντιγόνη» του Σοφοκλή
- Οι κυριότερες δημιουργικές αναπλάσεις του μύθου
- Η «Αντιγόνη» του Ανούιγ
- Λίγα λόγια για τον Γιάννη Ρίτσο και τις πηγές έμπνευσης στο έργο του
- Τα αρχαιόθεμα ποιήματα του Γιάννη Ρίτσου- τα κοινά χαρακτηριστικά τους
- Η «Ισμήνη» ως δημιουργική ανάπλαση του μύθου των Λαβδακιδών
- Η σημασία της ερμηνείας των μύθων
- Τι σημαίνει δημιουργική ανάπλαση των μύθων;
- Η σημασία της δημιουργικής ανάπλασης των μύθων σήμερα

2- ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Μια μικρή απόπειρα δημιουργικής ανάπλασης του ίδιου μύθου από τους μαθητές με έμπνευση την « Ισμήνη» του Ρίτσου. Πιο συγκεκριμένα:

Οι μαθητές, με την καθοδήγηση της εισηγήτριας θα κάνουν ένα σκίτσο μιας νέας εκδοχής του μύθου μέσα από την οπτική-ερμηνεία που θα αποφασίσουν ως ομάδα να φωτίσουν.

- Επιλέγουν ένα από τα γνωστά (Αντιγόνη/ Ισμήνη/ Κρέων/ Αίμων/ Ιοκάστη/ Ετεοκλής/ Πολυνείκης/ Οιδίποδας) ή αφανή πρόσωπα του μύθου(Παιδαγωγός/ Παραμάνα/ Φρουρός/ Αγγελιαφόρος).
- Αποφασίζουν την ερμηνεία του μύθου που επιθυμούν να φωτίσουν
- Επιλέγουν εποχή και ιστορικό-κοινωνικό πλαίσιο

- Επιλέγουν τη «στιγμή» που αφηγούμαστε την ιστορία (πριν ή μετά τη λύση του δράματος)
- Ένας ή περισσότεροι/ες μαθητές/μαθήτριες θα αυτοσχεδιάσουν ένα σύντομο απόσπασμα/σκηνή του αναπλασμένου μύθου. Οι υπόλοιποι θα συμμετέχουν ως **Χορός** αφού αποφασιστεί ποια είναι η ταυτότητά του Χορού και για ποιο λόγο επιλέγουν αυτή την ταυτότητα (σε τι εξυπηρετεί δηλαδή την ανάπλαση του μύθου η ύπαρξη ενός Χορού πχ. νέων κοριτσιών εν αντιθέσει με το Χορό Γερόντων της «Αντιγόνης» του Σοφοκλή).

Μπες στη θέση μου: Σπάμε τα στερεότυπα και είμαστε μαζί ενάντια στην έμφυλη βία

Τα τελευταία χρόνια, όλο και περισσότερα περιστατικά έμφυλης βίας έρχονται στο φως. Έμφυλη βία αποτελεί οποιαδήποτε πράξη βίας που στοχεύει σε κάποιον λόγω του φύλου του και συνήθως αφορά στη βία κατά των γυναικών και των κοριτσιών. Η έμφυλη βία πηγάζει από τα στερεότυπα που προσδίδουν άνισα χαρακτηριστικά και δικαιώματα στα δύο φύλα, ενώ μπορεί να εμφανιστεί με πολλές μορφές και να επηρεάσει το άτομο τόσο σε συναισθηματικό, όσο και σε κοινωνικό επίπεδο.

Είναι βέβαιο πως η έμφυλη βία μπορεί να εμφανιστεί σε κάθε ηλικιακή βαθμίδα και να επηρεάσει κάθε πτυχή της καθημερινότητας, τόσο των παιδιών όσο και των ενηλίκων. Πολλά παιδιά βιώνουν ή είναι μάρτυρες έμφυλης βίας στις σχέσεις τους, στο σχολείο ή στο διαδίκτυο. Η έμφυλη βία προκαλεί έντονο άγχος στα παιδιά και επιφέρει σοβαρές επιπτώσεις στην αυτοεκτίμηση τους, δημιουργώντας τους αισθήματα ανεπάρκειας και ανασφάλειας ενώ παράλληλα μπορεί να οδηγήσει σε προβλήματα συμπεριφοράς που επηρεάζουν αρνητικά τις κοινωνικές τους σχέσεις. Είναι σημαντικό, λοιπόν, τα παιδιά να μάθουν να αναγνωρίζουν τα στερεότυπα που πυροδοτούν την ανισότητα και οδηγούν σε περιστατικά έμφυλης βίας, ώστε να αντιλαμβάνονται εγκαίρως την εμφάνισή της και να την αντιμετωπίζουν.

Υπό το πρίσμα αυτό, δημιουργήθηκαν δύο (2) σενάρια εκπαιδευτικών παιχνιδιών, τα οποία διαδραματίζουν περιστατικά έμφυλης βίας. Μέσω της χρήσης γυαλιών Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality), τα παιδιά θα παρακολουθήσουν σενάρια με μαθητές που αναπαράγουν μορφές έμφυλης βίας και με μαθητές που τη βιώνουν. Στη συνέχεια, θα συμμετάσχουν σε βιωματικές ασκήσεις σχετιζόμενες με όσα παρακολούθησαν, με σκοπό να προβληματιστούν, να μάθουν να αναγνωρίζουν την έμφυλη βία, αλλά και να την αντιμετωπίζουν με ενδεδειγμένους και λειτουργικούς τρόπους.

Στόχοι του προγράμματος:

- ✓ Αναγνώριση της έμφυλης βίας: Οι μαθητές θα μάθουν να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά της έμφυλης βίας και να διακρίνουν την εμφάνισή της.
- ✓ Καλλιέργεια ενσυναίσθησης: Οι μαθητές θα εξασκηθούν στο να «μπάνουν στη θέση του άλλου» και να σκέφτονται πως μπορεί να αισθάνεται το άτομο που υπόκειται έμφυλη βία. Με τον τρόπο αυτό, θα κατανοήσουν και θα ευαισθητοποιηθούν στις επιδράσεις της έμφυλης βίας στην ψυχική υγεία του ατόμου.
- ✓ Ανάπτυξη κριτικής σκέψης: Οι μαθητές θα καλλιεργήσουν κριτική σκέψη απέναντι σε περιστατικά έμφυλης βίας, ώστε να είναι σε θέση να τα αξιολογούν και να τα διακρίνουν στην καθημερινότητά τους.
- ✓ Ανάπτυξη στρατηγικών αντιμετώπισης και προστασίας: Οι μαθητές θα εκπαιδευτούν και θα υιοθετήσουν στρατηγικές για την αντιμετώπιση της έμφυλης βίας όταν την αντιλαμβάνονται σε τρίτους, ενώ, παράλληλα, θα αναπτύξουν στρατηγικές για την δική τους προστασία σε περιπτώσεις που οι ίδιοι μπορεί να βιώσουν το φαινόμενο.

Ο εντοπισμός και η αξιολόγηση της ψευδούς είδησης: Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι μυστηρίου με σύμμαχο τη ρομποτική και την ψηφιακή αφήγηση.

Πόσο βέβαιο είμαστε πως το σύνολο των πληροφοριών που προσλαμβάνουμε από την τηλεόραση, το διαδίκτυο και άλλες πηγές, ανταποκρίνονται, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο ποσοστό, στην αλήθεια ή ακόμη και στην πραγματικότητα; Η απόδοση των νέων, των πληροφοριών, στις πηγές όπου αυτά παρουσιάζονται, κρίνεται με ευπιστία ως ικανοποιητική, ανεπαρκής ή κρύβει σκοπιμότητες;

Είναι βέβαιο πως οι ψευδείς ειδήσεις επηρεάζουν αρνητικά την αντίληψη, την ψυχολογία και την κριτική σκέψη των παιδιών, οδηγώντας σε παραπληροφόρηση, διαμόρφωση λανθασμένων πεποιθήσεων, αύξηση του άγχους και της ανασφάλειας, καθώς και σε μειωμένη ικανότητα αξιολόγησης της αξιοπιστίας των πληροφοριών. Αυτές οι συνέπειες μπορούν να επηρεάσουν την αυτοεκτίμηση και την κοινωνική τους συμπεριφορά, καθιστώντας τα παιδιά πιο ευάλωτα στη χειραγώγηση και τις επιπτώσεις της παραπληροφόρησης.

Προς την κατεύθυνση αυτή δημιουργήθηκαν τρία (3) σενάρια εκπαιδευτικών παιχνιδιών το καθένα σε αντικείμενο που άπτεται του ζητήματος της ψευδούς ή/και ανακριβούς είδησης, ανακοίνωσης, πεποίθησης ή ενημέρωσης. Το σχολείο μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε τρία διαφορετικά σενάρια: τις φυσικές

καταστροφές, ρατσιστικές συμπεριφορές-bullying και επικίνδυνες δοκιμασίες στο ίτερνετ Το κάθε προγράμμα-παιχνίδι παρουσιάζεται μέσω εκπαιδευτικού παιχνιδιού ρόλων (αγγλ. edu-Role Playing Game) και ψηφιακής αφήγησης (αγγλ. Digital Storytelling), με την παρουσία και ενεργή συμμετοχή του ανθρωποειδούς ρομπότ NAO, υλοποιούνται υπό την αιγίδα του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη και με την υποστήριξη του Κοινού Διδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Δημιουργική Γραφή» του Παιδαγωγικού τμήματος Νηπιαγωγών της Σχολής Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, και του Εργαστηρίου Δικτύων Υπολογιστών & Υπηρεσιών του Τμήματος Ηλεκτρολόγων & Ηλεκτρονικών Μηχανικών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής.

Στόχοι του προγράμματος:

- ✓ Αναγνώριση ψευδών ειδήσεων: Οι μαθητές θα μάθουν να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά των ψευδών ειδήσεων και να διακρίνουν την αξιόπιστη από την αναξιόπιστη πληροφόρηση.
- ✓ Ανάπτυξη κριτικής σκέψης: Ενίσχυση της κριτικής σκέψης των μαθητών ώστε να αξιολογούν τις πηγές πληροφόρησης και να αναλύουν τις πληροφορίες που λαμβάνουν.
- ✓ Κατανόηση της επίδρασης: Οι μαθητές θα κατανοήσουν πώς οι ψευδείς ειδήσεις επηρεάζουν την ψυχολογία και την ψυχική τους υγεία, καθώς και την κοινωνία συνολικά.
- ✓ Δημιουργία στρατηγικών προστασίας: Ανάπτυξη στρατηγικών για την προστασία από την παραπληροφόρηση, όπως η χρήση αξιόπιστων πηγών και η διασταύρωση των πληροφοριών.