



NEWSARCADE@CLASSROOM: SERIOUSLY PLAY THE NEWS IN THE CLASSROOM! FOSTERING CRITICAL THINKING IN NEWS LITERACY THROUGH GAMIFICATION IN EDUCATION

ΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ NEWSARCADE@CLASSROOM

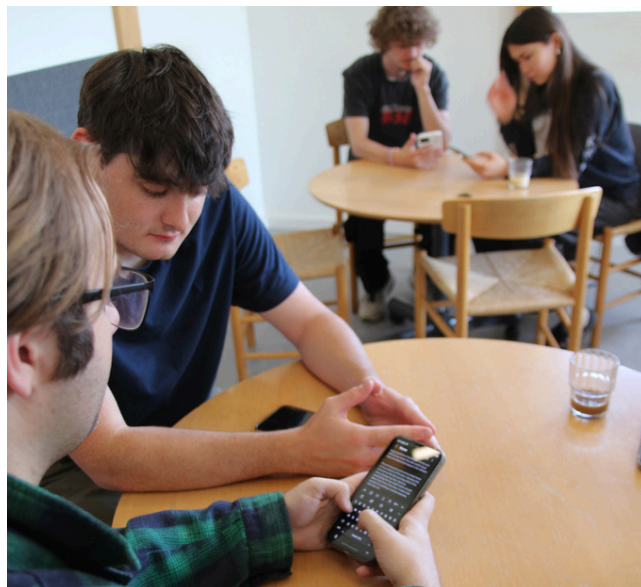


ΣΕ ΤΙ ΑΦΟΡΑ ΤΟ ΕΡΓΟ;

Το NewsArcade@Classroom (Αρ. έργου: 101186092) αποτελεί μια εκπαιδευτική συνέχεια του έργου NewsArcade – Seriously Play the News! το οποίο συγχρηματοδοτείται από το Πρόγραμμα Creative Europe της ΕΕ.

Αρχικά σχεδιάστηκε για να μετατρέπει πραγματικές ειδήσεις σε διαδραστικά παιχνίδια, και τώρα το έργο επεκτείνει αυτήν την προσέγγιση για μαθητές ηλικίας 12 έως 25 ετών, ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη γύρω από τις ειδήσεις και επιτρέποντάς τους να δημιουργούν τις δικές τους ειδήσεις χρησιμοποιώντας ένα εκπαιδευτικό, εργαλείο παιχνιδιοποιημένης μορφής.

Παράλληλα, παρέχει στους εκπαιδευτικούς πρακτικούς πόρους και εργαλεία για να διδάσκουν ψηφιακή και ειδησεογραφική παιδεία με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο.



ΣΤΟΧΟΙ

- 1. Ενίσχυση της Παιδείας στα Μέσα** – Βοηθά τους μαθητές (12-25 ετών) να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ψηφιακή παιδεία και δεξιότητες ανάλυσης μέσων μέσω διαδραστικών, παιχνιδιοποιημένων εμπειριών.
- 2. Ενίσχυση Καινοτόμων Εκπαιδευτικών Πρακτικών** – Βασίζεται σε βέλτιστες πρακτικές για τη δημιουργία νέων μορφών μάθησης και την παροχή προηγμένων εργαλείων στους εκπαιδευτικούς για την παιδεία στα μέσα.
- 3. Προώθηση Διασυννοριακής Συνεργασίας στην Ειδησεογραφική Παιδεία**– Ενίσχυση των διεθνών συνεργασιών σε Κύπρο, Δανία, Πορτογαλία, Γερμανία, Γαλλία και πέρα από αυτές, για την ανταλλαγή γνώσεων.

ΠΛΑΙΣΙΟ

Πολλοί νέοι τώρα διαβάζουν ειδήσεις μέσω memes, σύντομων βίντεο, κειμένων, και αναρτήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (ΜΚΔ), **ενώ συχνά γίνονται παθητικοί αναγνώστες** των ειδήσεων.

Έρευνες δείχνουν ότι αυτή η μορφή τυχαίας έκθεσης συνδέεται με μεγαλύτερη ευαισθησία στην παραπληροφόρηση, καθώς τα άτομα είναι λιγότερο πιθανό να επαληθεύουν τις πηγές ή να αναλύουν κριτικά το περιεχόμενο.

Ταυτόχρονα, ακαδημαϊκές μελέτες δείχνουν σημαντική μείωση χρήσης παραδοσιακών μορφών ειδήσεων (όπως επιστημονικά περιοδικά και έντυπα μέσα), υποδεικνύοντας μια μετατόπιση προς πιο παθητικές συνήθειες κατανάλωσης στις ψηφιακές γενιές.

Η ταχεία εξάπλωση των ψευδών ειδήσεων επιδεινώνει περαιτέρω αυτές τις προκλήσεις, ενισχύοντας προκαταλήψεις και υπονομεύοντας την ανεξάρτητη, κριτική σκέψη.

Με την ενεργή συμμετοχή των μαθητών στην ανάλυση, αμφισβήτηση και δημιουργία ειδησεογραφικού περιεχομένου, το NewsArcade@Classroom καλλιεργεί βασικές δεξιότητες ψηφιακής και ενημερωτικής παιδείας, εξοπλίζοντας τους νέους να πλοηγούνται στο σύγχρονο τοπίο πληροφορίας με διακριτικότητα, υπευθυνότητα και κριτική επίγνωση.

Διάβασε περισσότερα:

- European Commission. (2025). The 2025 European Media Industry Outlook report. Directorate-General CONNECT.
- Gil de Zúñiga, H., Weeks, B. E., & Holt, K. (2017). Effects of the News-Finds-Me Perception in Communication: Social Media Use Implications for News Seeking and Learning About Politics.
- Orfanidou, A. & Panagiotou, N. (2023). Digital Natives: Media Literacy, News Consumption and Habits.
- Vogler, J., et al. (2023). Mobile News Consumption and Its Relation to Young Adults' Knowledge About and Participation in Referendums.

«Ένα ψέμα μπορεί να κάνει τον γύρο του κόσμου προτού η αλήθεια προλάβει να φορέσει τα παπούτσια της.»

Mark Twain

ΟΜΑΔΕΣ ΣΤΟΧΟΥ



Άμεσες Ομάδες-Στόχοι

- Εκπαιδευτικοί
- Μαθητές/Φοιτητές ηλικίας 12-25 ετών

Έμμεσες Ομάδες-Στόχοι:

- Οργανισμοί μέσων ενημέρωσης και δίκτυα μέσων
- Τοπικοί και κοινοτικοί οργανισμοί
- Μη Κυβερνητικές Οργανώσεις (ΜΚΟ)
- Εκπαιδευτικά ιδρύματα, π.χ. Σχολεία, Πανεπιστήμια, Ινστιτούτα
- Τοπικές/Εθνικές/Περιφερειακές κυβερνητικές αρχές
- Οργανώσεις ή κέντρα που επικεντρώνονται στη νεολαία
- Άλλοι εμπλεκόμενοι φορείς στους τομείς των μέσων ενημέρωσης ή/και της εκπαίδευσης



ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΙΣ

Μετά την εναρκτήρια συνάντηση του πραγματοποιήθηκε στις 22-23 Ιανουαρίου 2025, στην Λευκωσία, στο Συγκρότημα ΔΙΑΣ, η ομάδα του έργου έχει διεξάγει διημεριάζουσες συναντήσεις για τον συντονισμό της διαχείρισης του έργου, την παρακολούθηση των εργασιών και των παραδοτέων, την ανασκόπηση της οικονομικής αναφοράς και τη διασφάλιση σαφούς επικοινωνίας. Αυτές οι συναντήσεις θεωρούνται ουσιαστικές για τη διατήρηση της προόδου, την αντιμετώπιση προκλήσεων και την ολοκλήρωση βασικών δραστηριοτήτων σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα.

ΕΡΕΥΝΑ- ΠΑΚΕΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

Το Πακέτο Εργασίας 2 αφορά την χαρτογράφηση υπαρχουσών πρακτικών, την αναγνώριση εκπαιδευτικών αναγκών και τη συμμετοχή ενδιαφερόμενων φορέων για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών υλικών με παιχνίδι.

Το WP2 ξεκίνησε με βιβλιογραφική έρευνα, πραγματοποιώντας εκτενή ανασκόπηση ακαδημαϊκών μελετών, εκθέσεων του κλάδου και ευρωπαϊκών έργων για την παιδεία στα μέσα και την παιχνιδιοποίηση, δημιουργώντας μια βάση για τις μετέπειτα ερευνητικές δραστηριότητες. Ακολούθησε έρευνα πεδίου σε μαθητές, ομάδες εστίασης αλλά και συνεντεύξεις με εκπαιδευτικούς, ακαδημαϊκούς και επαγγελματίες MEDIA σε Κύπρο, Γαλλία, Δανία και Πορτογαλία, συλλέγοντας απόψεις, ανάγκες και προτιμήσεις σχετικά με τη μάθηση μέσω παιχνιδιοποίησης.

Οι δραστηριότητες αυτές ολοκληρώθηκαν έως το τέλος Οκτωβρίου και ενημέρωσαν άμεσα την Έκθεση τρέχουσας κατάστασης της έρευνας (State of the Art), διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας.



ΦΟΡΟΥΜ ΝΕΟΛΑΙΑΣ

Στις 13 Ιουνίου 2025, σχεδόν 100 νέοι από όλο τον κόσμο συγκεντρώθηκαν στο International People's College (IPC) στη Δανία για το Φόρουμ Νεολαίας του NewsArcade@Classroom σχετικά με την Παιδεία στα Μέσα και τις Ειδήσεις. Το φόρουμ προσέφερε μια διεθνή πλατφόρμα για κριτική ενασχόληση με τις σύγχρονες προκλήσεις στην κατανάλωση και παραγωγή ειδήσεων, εστιάζοντας σε θέματα όπως οι αξίες των ειδήσεων, η κριτική παιδεία στα μέσα, η επιρροή αλγορίθμων και η παραπληροφόρηση. Μέσα από συζητήσεις με ειδικούς, διαδραστικά εργαστήρια και διαδραστικές δραστηριότητες, οι συμμετέχοντες διερεύνουν πώς να εντοπίζουν αξιόπιστες πηγές, να αναγνωρίζουν προκαταλήψεις και να διαφοροποιούν τους τύπους ειδησεογραφικού περιεχομένου. Οι γνώσεις που συλλέχθηκαν από το φόρουμ αντικατοπτρίζουν τις απόψεις των νέων σχετικά με τις βασικές αξίες των ειδήσεων, όπως παρουσιάζονται στην Έκθεση News Values που δημοσιεύεται στην ιστοσελίδα μας.



NEWS VALUES

Η έκθεση NEWS VALUES που διατίθεται στην ιστοσελίδα μας, περιλαμβάνει μια συλλογή από γνώσεις και κριτήρια που ορίστηκαν από 100 νέους συμμετέχοντες από χώρες σε όλο τον κόσμο κατά τη διάρκεια του Φόρουμ Νεολαίας. Παρουσιάζει βασικές συστάσεις και απόψεις σχετικά με τις αξίες των ειδήσεων όπως τις αντιλαμβάνονται οι νέοι, προσφέροντας πολύτιμη καθοδήγηση για την ανάπτυξη υλικών και εκπαιδευτικών μορφών ψηφιακής και ενημερωτικής παιδείας. Αντικατοπτρίζει τη συλλογική συνεισφορά και τις προοπτικές των νέων, με στόχο την ευθυγράμμιση των πρωτοβουλιών για την παιδεία στα μέσα με τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες τους.



AUTHORING TOOL

Στην καρδιά του έργου βρίσκεται ένα φιλικό προς τον χρήστη εργαλείο δημιουργίας περιεχομένου, το οποίο υποστηρίζει τη δημιουργία εξατομικευμένων παιχνιδοποιημένων ιστοριών NewsArcade. Το εργαλείο λειτουργεί όπως ένα σύστημα διαχείρισης περιεχομένου ιστοσελίδας, όπου ο χρήστης μπορεί να γράφει, να σύρει και να τοποθετεί και να επιλέγει τα διάφορα στοιχεία της ιστορίας του.

Η διαδικασία δημιουργίας μιας ιστορίας καθοδηγείται προσεκτικά, παρέχοντας στον χρήστη ένα σαφές πρότυπο για το συντακτικό περιεχόμενο που πρέπει να παρέχει. Στόχος του εργαλείου είναι να καταστήσει τη διαδικασία απλή, αυτοματοποιώντας τη διαδικασία όπου είναι δυνατόν, χωρίς όμως να περιορίζει τη δημιουργικότητα και την ευελιξία.

Το εργαλείο δημιουργίας περιεχομένου είναι πολύγλωσσο, επιτρέποντας σε χρήστες από πολλές διαφορετικές χώρες να δημιουργούν διαδραστικές εμπειρίες ιστοριών. Βασισμένοι στην έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο ΠΑΚΕΤΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2, βρισκόμαστε τώρα στη διαδικασία βελτίωσης του εργαλείου ώστε να ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες των μαθητών.

EU Election Day in the Netherlands

Early analysis of what to expect from the Dutch elections for the EU Parliament

English | Created 2024-06-10 | Updated 2024-07-01 | Edit | Add Page

Public - Open Embed Link

Pages

- Welcome**
This page gives users an introduction to the challenge and gives an explanation of how the system works. You can read more about all the news values which can be used as the challenge goal here.
- General Knowledge - Story**
Users should get a brief introduction to the story here, the information needs to give them enough overview about the story so they have a good understanding about it.
- Crafting Page First**
This is the first page where users start to create the story aligned with the given News Value. So they are provided with two different sections and they need to choose which one to use in their story.
- Crafting Page Middle**
Structure-wise, this page is identical to the last page.
- Crafting Page Last**
Structure-wise, the page is identical to all the other Crafting Pages. Please consider that the sections in this page will be the last paragraph that goes into the user's article.
- Picture**
In this page users choose a cover image to add to their story. This part is there to show the importance of adding images to your stories. Use landscape images for the options.
- Headline**
In this page users choose a Headline for their story. Each headline reflects a combination of different sections throughout the



ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΩΝ ΦΟΡΕΩΝ

Στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων συνεργασίας με ενδιαφερόμενους φορείς, οι εταίροι του έργου έχουν ξεκινήσει στοχευμένες στρατηγικές για την επικοινωνία των στόχων του έργου και την προώθηση συνεργασιών με βασικούς φορείς και ομάδες-στόχους. Οι προσπάθειες επικεντρώθηκαν στην εγκαθίδρυση ισχυρών σχέσεων με εκπαιδευτικά ιδρύματα, προκειμένου να διασφαλιστεί η ενεργή συμμετοχή τους στα μελλοντικά στάδια του έργου, ιδιαίτερα κατά τις πιλοτικές εφαρμογές. Οι εταίροι οργανώνουν επίσης συναντήσεις με περιφερειακούς κόμβους του EDMO, δίκτυα μέσων και άλλους σχετικούς οργανισμούς για ανταλλαγή γνώσεων και διερεύνηση πιθανών συνεργιών. Παράλληλα, οι δράσεις διάχυσης εντείνονται σε κάθε συμμετέχουσα χώρα, με στόχο την πιο αποτελεσματική εμπλοκή των ομάδων-στόχων, την αύξηση της ορατότητας του έργου και τη δημιουργία δυναμικής για ευρύτερο αντίκτυπο μέσω εξειδικευμένων εκστρατειών ενημέρωσης και διάχυσης.



DIAS PUBLISHING HOUSE LTD

Το Συγκρότημα ΔΙΑΣ είναι ο πληρέστερος όμιλος μέσων μαζικής ενημέρωσης στην Κύπρο με τον μεγαλύτερο αθροιστικά όγκο εντύπων, ραδιοφωνικών, διαδικτυακών και τηλεοπτικών μέσων που υπηρετούν το τρίπτυχο Ενημέρωση - Ψυχαγωγία - Εκπαίδευση. Υπολογίζεται ότι επικοινωνούμε καθημερινά με πάνω από 400.000 άτομα την ημέρα.. Η αποστολή της ομάδας είναι να συντονίζει το έργο, να ηγείται της διάδοσης των αποτελεσμάτων και να συμμετέχει σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες, παρέχοντας την εξειδίκευσή της σε θέματα δημοσιογραφίας και ειδησεογραφίας.

Η IN2 (Γερμανία) σχεδιάζει και λειτουργεί λύσεις διαδικτύου με τεχνητή νοημοσύνη και επεκτάσιμες ψηφιακές πλατφόρμες για διαχείριση, συγκέντρωση και ανάλυση περιεχομένου.

Η εταιρεία αναπτύσσει εξατομικευμένες εφαρμογές για διάφορες αγορές και δίνει έμφαση στην έρευνα και ανάπτυξη, συνεργαζόμενη στενά με κορυφαία πανεπιστήμια.

Η IN2 συμμετέχει ενεργά σε ευρωπαϊκές πρωτοβουλίες ψηφιακού μετασχηματισμού και δίκτυα καινοτομίας. Οι τεχνολογίες της υποστηρίζουν προηγμένη διαχείριση δεδομένων, αυτόματη επισήμανση και δημοσίευση περιεχομένου.



AI-powered Web Solutions



Η PortaPlay (Δανία) εξειδικεύεται στη δημιουργία ψηφιακών εργαλείων μάθησης, διαδραστικών εμπειριών και εκπαιδευτικών παιχνιδιών (serious games). Από το 2007 συνεργάζεται με εταιρίες για την ανάπτυξη λύσεων e-learning και παιγνιοποιημένης εκπαίδευσης σε πλατφόρμες διαδικτύου, κινητών συσκευών και επιτόπου εφαρμογές.

Η εταιρεία επικεντρώνεται στα πρώιμα στάδια σχεδιασμού και ανάπτυξης, ώστε να παράγει ελκυστικό και αποτελεσματικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Η εξειδίκευσή της συνδυάζει σχεδιασμό, τεχνολογία και παιδαγωγία.



Η APEM (Γαλλία), που ιδρύθηκε το 2019, εκπροσωπεί 700 εκδότες εφημερίδων και περιοδικών στη Γαλλία και διαθέτει πολυετή εμπειρία στην ενημερωτική και ψηφιακή παιδεία.

Συνεργάζεται στενά με εκπαιδευτικούς, το Υπουργείο Παιδείας της Γαλλίας και ΜΚΟ για την προώθηση της ενημερωτικής παιδείας στους μαθητές. Η APEM συμμετέχει ενεργά σε εθνικούς διαγωνισμούς για την εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης και συνεργάζεται με οργανισμούς όπως οι Δημοσιογράφοι Χωρίς Σύνορα. Το δίκτυό της παρέχει ισχυρή τεχνογνωσία και πόρους για την εκπαίδευση στην ενημερωτική παιδεία.

Η IPC (Δανία), που ιδρύθηκε το 1921, είναι ένα διεθνές πανεπιστήμιο της Δανίας που προάγει την παγκόσμια πολιτειότητα και τη διαπολιτισμική μάθηση.

Παρέχει μη τυπική εκπαίδευση, δίνοντας έμφαση στη δραστήρια συμμετοχή, την κοινωνική ευθύνη και την προσωπική ανάπτυξη. Το IPC φιλοξενεί διεθνή εργαστήρια, συνέδρια και εκδηλώσεις, συγκεντρώνοντας μαθητές από όλο τον κόσμο. Το δίκτυο αποφοίτων του και η αιώνια εμπειρία του το καθιστούν κορυφαίο ίδρυμα στην παγκόσμια εκπαίδευση.



Το Lusófona University (Πορτογαλία) είναι ένα πανεπιστήμιο με ισχυρά προγράμματα στον κινηματογράφο, τις τέχνες των μέσων και την επικοινωνία.

Συνδυάζει έρευνα, καινοτομία και εκπαίδευση, με έμφαση στις πορτογαλόφωνες χώρες και την ευρωπαϊκή συνεργασία. Το πανεπιστήμιο συμμετέχει ενεργά σε ευρωπαϊκά έργα και πρωτοβουλίες, όπως το New European Bauhaus και το FilmEU. Η τεχνογνωσία του υποστηρίζει την προώθηση της δημιουργικότητας, της εκπαίδευσης και της τεχνολογίας στον χώρο των μέσων τέχνης.



ΕΠΟΜΕΝΑ ΒΗΜΑΤΑ

Μετά την ολοκλήρωση του Πακέτου Εργασίας 2, το έργο θα προχωρήσει στα επόμενα στάδια, εστιάζοντας στην υλοποίηση και δοκιμή του στρατηγικού πλαισίου που έχει αναπτυχθεί μέχρι στιγμής. Οι γνώσεις που θα προκύψουν από τις συναντήσεις με τα ενδιαφερόμενα μέρη και τους συνεργάτες θα καθοδηγήσουν τη μετάφραση των συστάσεων σε συγκεκριμένες ενέργειες, διαμορφώνοντας το σχεδιασμό και την παιδαγωγική κατεύθυνση των εκπαιδευτικών υλικών για την πρωτοβουλία NewsArcade@Classroom.

Η επόμενη φάση θα επικεντρωθεί στην ανάπτυξη και πιλοτική εφαρμογή εκπαιδευτικών πόρων που ενσωματώνουν την Παιδεία στα Μέσα και την Πληροφορία (MIL) και τη μάθηση μέσω παιχνιδοποίησης. Θα δημιουργηθούν πρωτότυπα εκπαιδευτικά modules που θα συνδυάζουν τη δημοσιογραφία, την κριτική σκέψη και την διαδραστική αφήγηση, με επαναλαμβανόμενες δοκιμές για να διασφαλιστεί η συνάφεια, η προσβασιμότητα και η συμβατότητά τους με τα εκπαιδευτικά πρότυπα.

Ταυτόχρονα, το εργαλείο δημιουργίας περιεχομένου NewsArcade@Classroom θα βελτιωθεί με βάση τις κατευθυντήριες γραμμές του WP2. Το εργαλείο αυτό θα φιλοξενεί gamified εμπειρίες που θα επιτρέπουν στους νέους να εξερευνούν και να δημιουργούν τις δικές τους ειδησεογραφικές ιστορίες, προάγοντας τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και τη υπεύθυνη εμπλοκή με τα μέσα ενημέρωσης σε ένα κατάλληλο για την ηλικία περιβάλλον.

Τέλος, το έργο θα προχωρήσει στην πιλοτική εφαρμογή, αξιολόγηση και διάχυση. Η πλατφόρμα θα δοκιμαστεί σε πραγματικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα και οι παρατηρήσεις θα χρησιμοποιηθούν για βελτιώσεις. Τα αποτελέσματα και οι βέλτιστες πρακτικές θα κοινοποιηθούν μέσω εργαστηρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, εξασφαλίζοντας μακροπρόθεσμο αντίκτυπο και υποστηρίζοντας τους εκπαιδευτικούς στην ενσωμάτωση της MIL και της παιχνιδοποίησης στη διδασκαλία τους.

ΜΑΘΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ

Αν ενδιαφέρεστε να μάθετε περισσότερα για το έργο μας ή να συμμετάσχετε στις επερχόμενες δραστηριότητες, ακολουθήστε μας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης:



@NEWSARCADE@CLASSROOM

OUR WEBSITE:



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης