

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

Αλέξανδρος Μυροφορίδης

Δρ. Δημιουργικής Γραφής,

Εκπαιδευτής Π.Δ.Μ.

Επιστημονικός συνεργάτης Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη

amyroforidis@uowm.gr

► ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πόσο βέβαιοι 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, από τις 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, αλλοιώνοντας την ποιοτική και αποτελεσματική διαμόρφωση της προσωπικότητάς τους. Υπάρχει τρόπος αυτές οι ειδήσεις να καταγραφούν, να αξιολογηθούν και να φιλτραριστούν ως προς την προστιθέμενη αξία τους; Μέσω του επιχορηγούμενου προγράμματος «Από το Αιγαίο στο Ιόνιο: Μια θάλασσα γνώσης», το Ίδρυμα Αικατερίνης Λασκαρίδη και η Gamecraft δημιούργησαν έξι (6) σεναρία εκπαιδευτικών παιχνιδιών για υλοποίηση στις σχολικές τάξεις, το καθένα σε αντικείμενο που άπτεται του ζητήματος της ψευδούς ή/και ανακριβούς είδησης, ανακοίνωσης, πεποίθησης ή ενημέρωσης. Στόχος των σεναρίων είναι η απόκτηση μιας ψυχραιμής οπτικής από τους/τις μαθητές/τριες, η οποία θα είναι σε θέση να διυλίσει την αλήθεια μέσα από ανακρίβειες, υπερβολές ή επί τούτω μεθοδεύσεις, χρησιμοποιώντας εφόδια όπως η επιστημονική διατύπωση και τεκμηρίωση, καθ' οδόν προς μία έγκυρη και ολοκληρωμένη άποψη. Η μεθοδολογία δημιουργικής συγγραφής των σεναρίων βασίστηκε σ' ένα περιπετειώδες αφήγημα με ατμόσφαιρα μυστηρίου και διακριτή πλοκή, στη συλλογή πληροφοριών, την αξιολόγησή τους μέσω παρουσιάσεων από μοντέρνους τεχνολογικά βοηθούς, και τις επιλογές/δράσεις των μαθητών/τριών στην πορεία προς την επίλυση του μυστηρίου.

Λέξεις-κλειδιά: Ψευδείς Ειδήσεις, Ψηφιακή Αφήγηση, Ρομποτική, Μυστήριο, Εκπαιδευτικό Παιχνίδι.

► ΕΙΣΑΓΩΓΗ: Η ΚΡΙΣΗ ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ ΥΠΕΡΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

Η σύγχρονη πληθώρα των πηγών της πληροφορίας και της ενημέρωσης, η γενικότερη πολυφωνία στην παρουσίαση των ειδήσεων, συμβάντων, αλλά και απόψεων ή πεποιθήσεων, προσφέρει έναν πλούτο που από σπουδαίο δώρο της τεχνολογίας στην ανθρωπότητα τείνει να προβληματίζει, εξαιτίας αυτής της ασύδοτης ποικιλίας, της

απεριοριστίας και της σύγχυσης που προκαλεί στη νοηματική πρόσληψη και τις κριτικές ικανότητές μας. Δε θα μπορούσαμε να είμαστε απολύτως βέβαιοι 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, από τις πηγές όπου αυτά παρουσιάζονται, δεν αντιμετωπίζεται πάντοτε με ευπιστία ενώ συχνά ελέγχεται για το πόσο ικανοποιητική ή ανεπαρκής αντίστοιχα είναι. Σύμφωνα με τον Higdon (2020) οι *Ψευδείς Ειδήσεις* (αγγλ. *Fake News*) ορίζονται ως:

«Το ψευδές ή παραπλανητικό περιεχόμενο που παρουσιάζεται ως είδηση και μεταδίδεται σε μορφές που καλύπτουν προφορική, γραπτή, έντυπη, ηλεκτρονική και ψηφιακή επικοινωνία».

► ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΨΕΥΔΩΝ ΕΙΔΗΣΕΩΝ

Μια ικανοποιητική προσέγγιση της κατηγοριοποίησης των ψευδών ειδήσεων προήλθε από το άρθρο της δημοσιογράφου Claire Wardle (2017) το οποίο εισάγει επτά (7) γενικές κατηγορίες, με σταδιακή κλιμάκωση της σοβαρότητας στην παραποίηση της είδησης και των πηγών της:

1. **Παρωδία ή σάτιρα.** Η περίπτωση αυτή κρίνεται ως επικίνδυνη εξαιτίας της διασκεδαστικής προσέγγισής της. Ενώ εκ πρώτης όψεως χαρακτηρίζεται ως αβλαβής, έχει ταυτόχρονα τη δυνατότητα να ξεγελάσει και να αποπροσανατολίσει.
2. **Λανθασμένη σύνδεση.** Στην περίπτωση αυτή το περιεχόμενο της είδησης, ο τίτλος και το συνοδευτικό υλικό της, είναι παραπλανητικά, δεν την υποστηρίζουν.
3. **Παραπλανητικό πλαίσιο αναφοράς.** Η χρήση πληροφοριών στοχεύει να ρίξει τις ευθύνες, να ενοχοποιήσει ένα ζήτημα ή ένα πρόσωπο.
4. **Ψευδές πλαίσιο περιεχομένου.** Στην ακόμη πιο επιβαρυσμένη περίπτωση κοινοποιείται αυθεντικό περιεχόμενο με ψευδείς πληροφορίες συμφραζομένων.
5. **Πλαστές πηγές.** Οι γνήσιες πηγές πλαστοπροσωπούνται από ψευδείς, κατασκευασμένες πηγές.
6. **Παραποιημένο περιεχόμενο είδησης.** Στην περίπτωση αυτή έχουμε τροποποίηση και χειραγώγηση αυθεντικών πληροφοριών ή εικόνων με σκοπό την εξαπάτηση, όπως συμβαίνει με μια φωτογραφία που έχει υποστεί ψηφιακή ή άλλη επεξεργασία.
7. **Κατασκευασμένο περιεχόμενο.** Στην ακραία αυτή περίπτωση το νέο περιεχόμενο είναι 100% ψευδές, έχει σχεδιαστεί για να εξαπατά και να βλάπτει.

► ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΨΕΥΔΩΝ ΕΙΔΗΣΕΩΝ ΣΤΟΥΣ/ΣΤΙΣ ΑΝΗΛΙΚΟΥΣ/ΕΣ

Εάν η παρούσα κατάσταση επηρεάζει σημαντικά τον κόσμο των ενηλίκων, τότε είναι βέβαιο πως οι ψευδείς ειδήσεις θα έχουν αρνητικό αντίκτυπο στην αντίληψη, την ψυχολογία και την κριτική σκέψη των παιδιών, αλλοιώνοντας την ποιοτική και αποτελεσματική διαμόρφωση της προσωπικότητάς τους. Το ερώτημα προκύπτει ως απόρροια αυτών των προβληματισμών: Υπάρχει τρόπος μια είδηση να καταγραφεί, να αξιολογηθεί και να διυλισθεί η προστιθέμενη αξία της;

Προτάσεις αντιμετώπισης: Η προσέγγιση της IFLA

Η Διεθνής Ομοσπονδία Ενώσεων Βιβλιοθηκών και Ιδρυμάτων (αγγλ. International Federation of Library Associations and Institutions-IFLA) δημοσίευσε ένα πληροφοριακό γράφημα που επικεντρώνεται στα παρακάτω οκτώ (8) σημεία αναγνώρισης ψευδών ειδήσεων:

1. Εξετάστε την πηγή, για να κατανοήσετε την αποστολή και τον σκοπό της.
2. Διαβάστε πέρα από τον τίτλο, για να καταλάβετε ολόκληρη την ιστορία.
3. Ελέγξτε τους/τις συγγραφείς, για να διαπιστώσετε αν είναι αληθινοί και αξιόπιστοι.
4. Αξιολογήστε τις υποστηρικτικές πηγές, για να βεβαιωθείτε ότι υποστηρίζουν τους ισχυρισμούς των ειδήσεων.
5. Ελέγξτε την ημερομηνία δημοσίευσης, για να δείτε εάν η ιστορία είναι σχετική και ενημερωμένη.
6. Ρωτήστε εάν πρόκειται για αστείο, έτσι ώστε να αντιληφθείτε πως προορίζεται για σάτιρα.
7. Αναλογιστείτε τις δικές σας προκαταλήψεις, για να καταλάβετε εάν επηρεάζουν την κρίση σας.
8. Ρωτήστε ειδικούς, για να λάβετε επιβεβαίωση από ανεξάρτητα άτομα με γνώσεις.

► ΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΙΔΡΥΜΑΤΟΣ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ ΛΑΣΚΑΡΙΔΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΩΝ ΨΕΥΔΩΝ ΕΙΔΗΣΕΩΝ

Προς την κατεύθυνση αυτή δημιουργήθηκαν έξι (6) σενάρια εκπαιδευτικών παιχνιδιών για υλοποίηση στις σχολικές τάξεις, το καθένα σε αντικείμενο που άπτεται του ζητήματος της ψευδούς ή/και ανακριβούς είδησης, ανακοίνωσης, πεποίθησης ή ενημέρωσης. Τα προγράμματα-παιχνίδια παρουσιάζονται μέσω παιχνιδιού ρόλων, ρομποτικής και ψηφιακής αφήγησης, επιτόπου στη σχολική τάξη. Ανήκουν στα εκπαιδευτικά προγράμματα του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη και υλοποιούνται πανελλαδικά υπό την αιγίδα του. Ο σχεδιασμός των σεναρίων μυστηρίου και της ψηφιακής αφήγησης πραγματοποιήθηκε από την εταιρία σχεδιασμού περιεχομένου, παιχνιδιών και βιωματικών δράσεων Gamecraft (www.gamecraft.gr), ενώ η συμμετοχή της ρομποτικής από το Εργαστήριο Δικτύων και Υπηρεσιών Υπολογιστών CONCERT του Τμήματος Ηλεκτρολόγων και Ηλεκτρονικών Μηχανικών της Σχολής Μηχανικών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής (<https://concert.uniwa.gr>).

Στόχοι

Στόχοι των σεναρίων είναι:

- Η απόκτηση μιας ψύχραιμης οπτικής από τους/τις μαθητές/τριες, η οποία θα είναι σε θέση να εντοπίσει την αλήθεια μέσα από ανακρίβειες, υπερβολές ή επί τούτω μεθοδεύσεις, χρησιμοποιώντας εφόδια όπως η επιστημονική διατύπωση και τεκμηρίωση, καθ' οδόν προς μια έγκυρη και ολοκληρωμένη άποψη.
- Η έμφαση στην ψυχολογία των παιδιών και πώς αυτή επηρεάζεται από τις ψευδείς ειδήσεις.
- Οι αναφορές στο επίπεδο ψηφιακού αναλφαριθμητισμού ή ακόμη και της άρνησης του κύρους της επιστήμης (αγγλ. *scientific denialism*) από την οικογένεια και το καθημερινό περιβάλλον των παιδιών.

- Οι επισημάνσεις των κινδύνων από την «ψυχολογία του όχλου», τις ψευδοεπιστήμες και τους ψευδοεπιστήμονες που συναντώνται σε δικτυακούς τόπους όπως, για παράδειγμα, αυτούς των κοινωνικών μέσων δικτύωσης (αγγλ. *social media*) αλλά και των εξυπηρετητών ψηφιακών παιχνιδιών (αγγλ. *game servers*).
- Η ανάδειξη και μελέτη των ψυχολογικών αντιδράσεων των κοινωνικά αδύναμων παιδιών αλλά και αυτών με ηγετικά χαρίσματα.
- Η γνώση της κατάλληλης χρήσης των σύγχρονων τεχνολογιών και των κρατικών υπηρεσιών προστασίας και ασφάλειας για την αποτροπή απάτης ή άλλων δόλιων ενεργειών σε βάρος των παιδιών.

Περιγραφή εκπαιδευτικών σεναρίων

Οι θεματικές που επιλέχθηκαν, με μια σύντομη περιγραφή του κάθε σεναρίου, είναι οι παρακάτω:

1. **Διαχείριση απορριμμάτων και ανακύκλωση.** Το σενάριο παρουσιάζει τη διαδικτυακή διαμάχη ανάμεσα σε δύο ομάδες, αφενός την αντιδραστική, που προέρχεται από απλούς πολίτες ή αυτοαποκαλούμενους «επιστήμονες», ανθρώπους που ξεσηκώνουν τους ακόλουθούς τους σε έναν «διαφορετικό ακτιβισμό», και την ψυχραιμη, την επιστημονική, που τονίζει τις προδιαγραφές των Ευρωπαϊκών οδηγιών. Η δεύτερη καταστρώνει ένα σχέδιο για να αποδείξει την ισχύουσα αλήθεια.
2. **Φυσικές καταστροφές.** Σε συνθήκες παρατεταμένου καύσωνα, μια πυρκαγιά ξεσπά σε ορεινή και δασική τοποθεσία. Το απόγευμα που ξεκίνησε η φωτιά, κάποιοι κάτοικοι του γειτονικού χωριού ισχυρίζονται πως λίγο πριν την αντιληφθούν άκουσαν εκρήξεις και ζητούν να πραγματοποιηθούν έρευνες για εμπρησμό. Άλλοι ισχυρίζονται πως η εκδήλωσή της οφείλεται στην κλιματική αλλαγή, καθώς οι θερμοκρασίες είναι ασυνήθιστα υψηλές για την εποχή και την περιοχή.
3. **Έμφυλη-Ενδοοικογενειακή βία.** Η Ειρήνη, συμμαθήτρια των παιδιών, δε θα εμφανιστεί στο σχολείο για δύο ημέρες, ανησυχώντας την παρέα της. Μια τυχαία ηχογράφηση που αποδεικνύει πως οι γονείς της βρίσκονται σε διαρκή σύγκρουση θα προκαλέσει τη διερεύνηση του ζητήματος και την ανακάλυψη ενός κρυμμένου μυστικού.
4. **Εκφοβισμός-Ρατσισμός.** Τα παιδιά έχουν συμμαθητή και καλό φίλο τον Αμπέο, ένα αγόρι από τη Νιγηρία. Αν και η μεγάλη πλειοψηφία των υπολοίπων παιδιών στο σχολείο τον θεωρεί ένα πλήρως ενσωματωμένο παιδί μεταναστών, υπάρχει και η μειοψηφία που δε σταματάει να τον προσβάλλει και να τον παρενοχλεί για την καταγωγή του. Ταυτόχρονα, ο Αμπέο εξαφανίζεται από το σπίτι και το σχολείο. Τα ίχνη του έχουν χαθεί εδώ και 72 ώρες.
5. **Επικίνδυνες δοκιμασίες στο διαδίκτυο.** Τα παιδιά συνομιλούν στα κοινωνικά δίκτυα με συγκεκριμένα μυστηριώδη προφίλ τα οποία τους προσκαλούν σε ένα ζωντανό παιχνίδι προκλήσεων. Πρέπει να ενσωματωθούν στο παιχνίδι της πόλης τους, να αποδείξουν την αξία και τη μυστικοπάθειά τους και, ακολούθως, να επιτύχουν σε «δοκιμασίες» που κυμαίνονται από μια απλή μεταφορά δέματος, έως και ριψοκίνδυνους ακροβατισμούς σε θεόρατα ύψη. Ένα από τα παιδιά, φίλη στα ψηφιακά παιχνίδια και συμμαθήτριά τους, θα στείλει ένα ανησυχητικό μήνυμα.

6. **Οικονομική απάτη στο διαδίκτυο.** Η προσπάθεια υποστήριξης των πληγέντων ενός σεισμού ξεκινάει την επόμενη ημέρα του τραγικού γεγονότος. Τα παιδιά θέλουν να προσφέρουν και ενεργοποιούνται από την ανακοίνωση του Ελληνικού Ερυθρού Σταυρού, η οποία καλεί σε «συγκέντρωση χρημάτων, μέσω κατάθεσης σε τράπεζα του εσωτερικού, με το πάτημα ενός κουμπιού».

Διάρκεια υλοποίησης

Η διάρκεια υλοποίησης των σεναρίων δεν ξεπερνά τη μία εκπαιδευτική ώρα (45 λεπτά), εκτός του σεναρίου «Επικίνδυνες δοκιμασίες στο διαδίκτυο», το οποίο έχει σχεδιαστεί για υλοποίηση σε δύο εκπαιδευτικές ώρες (σύνολο 90 λεπτά). Η γλώσσα υλοποίησης είναι η Ελληνική, εκτός από το σενάριο «Φυσικές καταστροφές» που υλοποιείται και στην Αγγλική γλώσσα.

Μεθοδολογία

Η μεθοδολογία δημιουργικής συγγραφής των σεναρίων βασίστηκε σε ένα περιπετειώδες αφήγημα με ατμόσφαιρα μυστηρίου. Η πορεία της περιπέτειας των μαθητών/τριών περιλαμβάνει τη συλλογή πληροφοριών σχετικά με το θέμα των ψευδών ειδήσεων, την αξιολόγησή τους μέσω παρουσιάσεων από μοντέρνους τεχνολογικά βοηθούς, και τις επιλογές/δράσεις τους στην πορεία προς την επίλυση του μυστηρίου.

Λαμβάνοντας σοβαρά υπόψη τις πρακτικές παραμέτρους και δυσκολίες του εκπαιδευτικού παιχνιδιού, όπως τις ακαδημαϊκές ώρες των 45 λεπτών που δεν προσφέρουν ικανοποιητικό χρόνο για την ανάπτυξη ενός περιπετειώδους αφηγήματος, την ανάγκη για παρουσίαση μέσω ψηφιακής αφήγησης και εμπύχωσης ώστε τα παιδιά να αναστείλουν τη δυσπιστία τους για τον φανταστικό κόσμο στον οποίο εισέρχονται -αποδεχόμενοι/ες τους ρόλους τους-, τη διάδρασή τους με τις επιλογές και τις πνευματικές δοκιμασίες, το επιτυχημένο -ή και αποτυχημένο- τέλος και τα συμπεράσματα από το παιχνίδι, η ιστορία πρέπει να προετοιμαστεί με διακριτή, συμπαγή, συμπυκνωμένη και αυτοτελή πλοκή. Ζητήματα χρόνου στην αφήγηση όπως πιθανές *αναχρονίες* μέσω, για παράδειγμα, ανάδρομων αφηγήσεων (Genette, 2017: 93), *υποπλοκές* που πρέπει να ακολουθηθούν (Μυροφορίδης, 2025: 264) και άλλες αφηγηματικές τεχνικές, είναι πάντοτε σημαντικές στον εμπλουτισμό του αφηγήματος αλλά θα πρέπει να συνυπολογισθούν εντός του χρονικού κόστους της υλοποίησης.

Σχεδιασμός-δομή: Η Πυραμίδα του Freytag

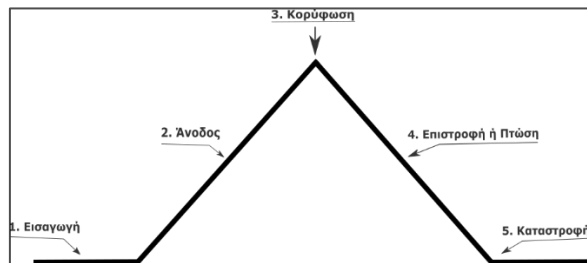
Αν και το θεωρητικό υπόβαθρο του σχεδιασμού προέρχεται από μια μελέτη του 1863, το σχεδιάγραμμα της «Πυραμίδας» του Γερμανού θεατρικού συγγραφέα Gustav Freytag (1816-1895), μιας γραφικής παράστασης που αντιπροσωπεύει το μοντέλο του σχεδιασμού της πλοκής ενός θεατρικού έργου πέντε πράξεων, εξυπηρετεί απόλυτα τις ανάγκες σχεδιασμού, καθώς παρέχει με ξεκάθαρο τρόπο τα βήματα και τα τμήματα στα οποία μπορεί να επιμεριστεί το αφήγημα του εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

Προετοιμάζοντας το έδαφος για την Πυραμίδα του, ο Freytag σημειώνει πως η δόμηση δραματικών καταστάσεων θα πρέπει να περιλαμβάνει δύο αντικρουόμενα στοιχεία που σχηματίζουν ένα ασταθές δίπολο, όπως, το ζενίθ και το ναδίρ της θέλησης ή της βούλησης, η επίτευξη του κατορθώματος και το αντίκτυπο που αυτό έχει

στην ψυχή των ηρώων, κίνηση και αντίθετη κίνηση, μάχη και αντιμαχία, άνοδος και πτώση, δέση και λύση. Με την ύπαρξη τέτοιων δίπολων το δράμα μετατρέπεται σε έναν συνεχή αγώνα για τους ήρωες (Freitag, 1900: 104), με τη δυνατότητα δύο παραλλαγών στην πορεία του και τις αντιπαραθέσεις του συνόλου της διαδρομής του:

1. Ο πρωταγωνιστής εισέρχεται δυναμικά στην πλοκή και φτάνει στο απώτερο σημείο του αγώνα του μέσω ευθέων αντιπαραθέσεων και μιας ψυχολογίας που παρουσιάζεται στην σχολική τάξη ζωντανά και με προφανή τρόπο, ξεκάθαρα και χωρίς οποιαδήποτε κρυφή ατζέντα.
2. Ο πρωταγωνιστής βρίσκεται στην αρχή της ιστορίας σε ηρεμία και αδράνεια, υπονοώντας, κυρίως, πως κάποιες εξωτερικές ή εσωτερικές δυνάμεις επηρεάζουν την ψυχική, πνευματική και σωματική του κατάσταση.

Το διάγραμμα του απαρτίζεται από πέντε (5) μέρη. Το κάθε μέρος μπορεί να είναι μια μεμονωμένη σκηνή ή να προκύπτει από αλληλουχία σκηνών, συνυπολογίζοντας τη λογιστική του διαθέσιμου χρόνου:



Εικόνα 1. Τα πέντε βασικά μέρη της «Πυραμίδας» του Freitag

1. Η *εισαγωγή* (αγγλ. *introduction*). Εδώ συναντάται ένας πρόλογος, με τη μορφή της επικοινωνίας του/της αφηγητή/τριας-εμπυχωτή/τριας με τους/τις μαθητές/τριες-παίκτες/τριες, πρωτοεμφανίζονται στοιχεία όπως το σκηνικό, οι υπόλοιποι χαρακτήρες, η υπάρχουσα ισορροπία των καταστάσεων. Πολλοί/ές αφηγητές/τριες θα καλύψουν -μέσω της εμφάνισης και αφήγησης των ίδιων «επί σκηνής»- τμήμα της ιστορίας που έχει προηγηθεί και κρίνεται απαραίτητο για την κατανόηση των μετέπειτα εξελίξεων. Η εισαγωγή δεν ενσωματώνεται συνήθως στη δράση και αποτελεί το πρωταρχικό στάδιο γνωριμίας με την υπόθεση και τα οργανικά της στοιχεία αλλά και την *έκθεση* (αγγλ. *exposition*) του μυθοπλασμένου σύμπαντος και των πρωταγωνιστών σε όσα ακολουθούν.
2. Η *άνοδος* ή *κλιμάκωση* της δραματικής έντασης, η έναρξη μιας διαρκούς *ανοδικής κίνησης* (αγγλ. *rising movement*) που περιγράφει τις δράσεις των συντελεστών της ιστορίας, τώρα που οι ατζέντες των πρωταγωνιστών αποκαλύφθηκαν, τα διλήμματα τέθηκαν και το ενδιαφέρον εκτινάχθηκε.
3. Η *κορύφωση* (αγγλ. *climax*). Είναι το σημείο στέψης της δραματικής έντασης, το «ταβάνι» της διαρκούς ανόδου στη δράση που περικλείεται από τις συνδετικές σκηνές της ανοδικής και πτωτικής κίνησης. Εδώ θα εκδηλωθούν δυναμικά και αποφασιστικά τα αποτελέσματα όλων των προηγούμενων διεργασιών, πράγμα που το κάνει ιδιαίτερα κρίσιμο στον συνολικό σχεδιασμό. Ο/Η συγγραφέας του σεναρίου πρέπει να προσπαθήσει, με τον πλέον ζωντανό και παραστατικό τρόπο, να αποδώσει αυτή την καθοριστική καμπή της ιστορίας του.
4. Η *επιστροφή* ή *πτώση*. Είναι η πτωτική πορεία, συνήθως εκτόνωσης της δραματικής έντασης, μια διαδικασία ιδιαίτερως δύσκολη και απαιτητική στον σχεδιασμό της, κατά τον Freitag. Ο λόγος είναι η είσοδος νέων ισορροπιών,

προκλήσεων και ρόλων που μεταστρέφουν το ενδιαφέρον των παικτών. Πλέον δεν διαχειρίζονται μόνο τα μεθεόρτια μιας ενδεχόμενης επιτυχίας τους αλλά θα πρέπει να ολοκληρώσουν την περιπέτειά τους επιστρέφοντας στη βάση και αξιολογώντας τα ευρήματα και τη συνολική τους απόδοση.

5. Η *καταστροφή* (αγγλ. *catastrophe*). Είναι η τελική δράση, ο *επίλογος* (αγγλ. *denouement*), η *έξοδος* (αγγλ. *exodus*) της ιστορίας, η κατάληξη του αγώνα για τους ήρωες, ανεξαρτήτως έκβασης. Όσο πιο συγκλονιστική ήταν η διαμάχη στην ψυχή του πρωταγωνιστή και στο πεδίο της αφήγησης, τόσο πιο εύλογο είναι να υπάρξει μια αντίστοιχης δραματικής φόρτισης κατάληξη. Οι αποφάσεις του συγγραφέα θα πρέπει να πηγάζουν από όλη την προηγούμενη πορεία της ιστορίας.

Εκπαιδευτικές πρακτικές

Η πλοκή του σεναρίου διασκευάστηκε σε μια περιπετειώδη ψηφιακή αφήγηση. Η *ψηφιακή αφήγηση* (αγγλ. *digital storytelling*) συνδυάζει την τέχνη της αφήγησης ιστοριών με ένα μείγμα ψηφιακών μέσων, όπως κείμενο, εικόνες, ηχογραφημένη αφήγηση, μουσική και βίντεο. Αυτά τα στοιχεία πολυμέσων αναμειγνύονται μεταξύ τους χρησιμοποιώντας λογισμικό υπολογιστή, για να προκύψει ένα δημιουργικό παραδοτέο που περιστρέφεται γύρω από συγκεκριμένο θέμα. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι ψηφιακών ιστοριών, αλλά οι κύριοι τύποι θα μπορούσαν να ταξινομηθούν στις ακόλουθες τρεις κατηγορίες (Robin, 2006):

1. Προσωπικές αφηγήσεις-ιστορίες που περιγράφουν σημαντικά περιστατικά στη ζωή κάποιου προσώπου.
2. Ιστορικά ντοκιμαντέρ-ιστορίες που εξετάζουν δραματικά γεγονότα και μάς βοηθούν να κατανοήσουμε το παρελθόν.
3. Ιστορίες που ενημερώνουν ή καθοδηγούν τον θεατή προς μια συγκεκριμένη έννοια ή πρακτική.

Πλην της αφήγησης, χρησιμοποιείται η πρακτική των παιχνιδιών ρόλων (αγγλ. *Role Playing Games*) και ειδικότερα των παιχνιδιών ρόλων για εκπαιδευτικούς σκοπούς (αγγλ. *Educational Role Playing Games* ή *Educational Live Action Role Playing*, εν συντομία *edu-RPG* και *edu-LARP* αντίστοιχα). Πριν από οποιαδήποτε περαιτέρω ανάπτυξη κρίνεται σκόπιμο να αναφερθούμε στις βασικές παρατηρήσεις του Johan Huizinga (1872-1945) για την έννοια και την πράξη του παιχνιδιού στο ιδιαίτερος σημαντικό *Homo Ludens*, ξεκινώντας με τα χαρακτηριστικά του (Huizinga, 2000: 8-10):

- Το παιχνίδι είναι μια ελεύθερη διαδικασία, σημαίνει ελευθερία.
- Το παιχνίδι δεν αντικατοπτρίζει τη «συνηθισμένη» ή «πραγματική» ζωή.
- Το παιχνίδι διαφέρει από τη «συνηθισμένη» ζωή ως προς τον τόπο διεξαγωγής του και ως προς τη διάρκειά του.
- Το παιχνίδι δημιουργεί τάξη, είναι τάξη. Το παιχνίδι απαιτεί απόλυτη και υπέρτατη τάξη.
- Το παιχνίδι συνδέεται χωρίς υλικό ενδιαφέρον και δεν μπορεί να αποκτηθεί κέρδος από αυτό.

Λίγο παρακάτω, ο Huizinga θα συγκεντρώσει τις αρχικές του παρατηρήσεις σε έναν συνοπτικό ορισμό (Huizinga, 2000: 13):

«Συνοψίζοντας τα τυπικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού θα μπορούσαμε να το ορίσουμε ως μια ελεύθερη δραστηριότητα που παραμένει πολύ συνειδητά εκτός της “συνηθισμένης” ζωής ως “μη σοβαρή”, αλλά ταυτόχρονα απορροφά τον παίκτη έντονα και στο έπακρο. Είναι μια δραστηριότητα που δεν συνδέεται με υλικά ενδιαφέροντα και κανένα κέρδος δεν μπορεί να αποκτηθεί από αυτή. Εξελίσσεται μέσα στα δικά της προκαθορισμένα όρια του χρόνου και του χώρου, σύμφωνα με σταθερούς κανόνες και ομαλό τρόπο. Προάγει τη διαμόρφωση των κοινωνικών ομαδοποιήσεων που τείνουν να περιβάλλονται από μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο μέσω μεταμφίεσης ή άλλου μέσου».

Τα παιχνίδια ρόλων στην πράξη

Στα edu-LARP και edu-RPG η μεθοδολογία του παιχνιδιού κινείται, εκτός του ψυχαγωγικού μέρους, στον τομέα της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της Διδακτικής. Τα παιχνίδια ρόλων ή RPG (Role Playing Games) είναι ειδική κατηγορία παιχνιδιών κατά την οποία ο/η συμμετέχων/ουσα, ως μέλος ομάδας, υποδύεται έναν φανταστικό ρόλο που έχει προεπιλέξει εντός μιας μυθοπλασμένης ιστορίας. Ο χαρακτήρας του/της, μέσω σύμπραξης και συνεργασίας με τους/τις υπόλοιπους/ες συμμετέχοντες/ουσες της ομάδας, παρακολουθεί την αφήγηση και προσπαθεί να δράσει καταλυτικά, όντας ένας εκ των πρωταγωνιστών που θα επηρεάσουν, με τις πράξεις τους, την πλοκή της ιστορίας. Ενεργεί με βάση την προεπιλογή και την πειστική ενσάρκωση του χαρακτήρα του/της και πετυχαίνει ή αποτυγχάνει σύμφωνα με ένα απλό σύστημα κανόνων και οδηγιών. Η διαδικασία ενθαρρύνει -σχεδόν απαιτεί- τον αυτοσχεδιασμό, με βάση όμως τα προαποφασισμένα χαρακτηριστικά, τα ιδιαίτερα γνωρίσματά του-οι επιλογές του καθορίζουν, ανά πάσα στιγμή, την κατεύθυνση του σεναρίου και την τελική έκβαση. Τα ζωντανά παιχνίδια ρόλων (LARP) θεωρείται πως αποτελούν ξεχωριστή κατηγορία παιχνιδιών ρόλων εξαιτίας δύο μοναδικών τους χαρακτηριστικών:

- (α) Οι παίκτες/τριες ενσαρκώνουν ρεαλιστικά τους χαρακτήρες τους και
- (β) το παιχνίδι πραγματοποιείται σε φυσικό χωροχρόνο και περιβάλλον.

Με τον όρο *ενσάρκωση* εννοούνται οι φυσικές ενέργειες του παίκτη που θεωρούνται ως εκείνες του χαρακτήρα. Οι συμμετέχοντες στο L.A.R.P. που αποκτά τη μορφή μιας ιστορικής αναπαράστασης μπορούν να ντύνονται με το κοστούμι του χαρακτήρα τους και να φέρουν τα κατάλληλα αντικείμενα (π.χ. ένας/μία παίκτης/τρια σε ζωντανό παιχνίδι ρόλων που υποδύεται έναν Έλληνα επαναστάτη του 1821 μπορεί να φορά παραδοσιακή φορεσιά και να έχει στην κατοχή του ένα όπλο της εποχής).

Ενώ σε ένα παιχνίδι ρόλων που παίζεται από μια ομάδα καθημένη γύρω από ένα τραπέζι οι παίκτες περιγράφουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους (π.χ. «τρέχω για να σταθώ δίπλα στον φίλο μου»), σε μια ισοδύναμη κατάσταση ενός ζωντανού παιχνιδιού ρόλων ο παίκτης θα έτρεχε στην πραγματικότητα έως το κατάλληλο σημείο στον χώρο που έχει οριστεί από το παιχνίδι (Tychsen et al., 2006).

Ένα παιχνίδι ρόλων δεν έχει νικητές/τριες ή χαμένους/ες-προάγει ξεκάθαρα το ομαδικό πνεύμα και την κοινωνικότητα παρά τον στείρο ανταγωνισμό. Ο στόχος θα επιτευχθεί από τη βέλτιστη συνεργασία των διαφορετικών δεξιοτήτων και η ομάδα θα μάθει να τις συγκεντρώνει και να τις αξιοποιεί σε κάθε δοθείσα ευκαιρία. Η ομάδα θα τα καταφέρει (στα σενάρια σπανίζουν οι εκδοχές μιας αποτυχίας, με την ύπαρξή τους να αποσκοπεί στην εποικοδομητική κριτική) και θα διδαχθεί τα επιθυμητά ως σύνολο, ποτέ ατομικά και ανεξάρτητα, ακόμη και αν κάποιες μονάδες του συνόλου επιδείξουν

μεγαλύτερη αποφασιστικότητα, κάνουν τις κατάλληλες επιλογές και τις υποστηρίζουν με βάση τις ικανότητες που έχουν, ως χαρακτήρες εντός παιχνιδιού.

Οι σύγχρονες εκπαιδευτικές θεωρίες αναγνωρίζουν τρεις βασικούς παράγοντες που ευνοούν τη μάθηση:

- α) Την ενεργητική συμμετοχή των εκπαιδευόμενων.
- β) Τη μεταξύ τους συνεργασία.
- γ) Την επίτευξη πολλαπλών εκπαιδευτικών στόχων.

Το παιχνίδι ρόλων είναι μια τεχνική διδασκαλίας που συγκεντρώνει αυτούς τους παράγοντες. Μια ομάδα εκπαιδευόμενων, στην οποία μπορεί να συμμετέχει και ο συνοδός εκπαιδευτικός, αναλαμβάνει την αναπαράσταση μιας λειτουργίας ή ενός γεγονότος με στόχο τη μάθηση. Το παιχνίδι ρόλων ως τεχνική διδασκαλίας συνδυάζει την ενεργητική συμμετοχή των συμμετεχόντων/ουσών με τη συνεργατική και βιωματική μάθηση στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής δραστηριότητας που απεικονίζει την πραγματική κατάσταση. Οι συμμετέχοντες/ουσες ενθαρρύνονται να εμπλακούν φυσικά και νοητικά στη δραστηριότητα, να εκφράσουν τις αντιλήψεις τους μέσα σ' ένα ελεγχόμενο περιβάλλον και μια επιλεγμένη, ποιοτικά και ποσοτικά, ροή πληροφοριών, να προχωρήσουν σε ερωτήματα επί της διαδικασίας και κυρίως επί της δραστηριότητας και του γνωστικού υλικού, για να οικοδομήσουν έτσι τη γνώση τους.

Το παιχνίδι ρόλων είναι προϊόν αλληλεπίδρασης μεταξύ δύο συνιστωσών: *παιχνίδι, προσομοίωση*. Στην εκπαίδευση, η προσομοίωση συχνά αναφέρεται ως *παιχνίδι προσομοίωσης*, το οποίο είναι πιο ελεγχόμενο από ένα απλό παιχνίδι, επειδή περιέχονται λεπτομερή μοντέλα που απεικονίζουν μια κατάσταση της πραγματικότητας. Στο παιχνίδι ρόλων, όλα τα δομικά του στοιχεία προέρχονται από τη λέξη «παιζώ». Οι συμμετέχοντες/ουσες προφανώς και είναι ήδη αρκετά έμπειροι/ες σε πολλά και διαφορετικά είδη παιχνιδιών -γι' αυτό είναι ίσως το κατεξοχήν κατάλληλο μέσο για την απόκτηση γνώσης και την ανάπτυξη λογικής. Η επιθυμία για παιχνίδι και η μάθηση που συνεπάγεται, αποτελεί αναπόσπαστο συστατικό της ανθρώπινης ψυχολογίας και, μπορούμε με βεβαιότητα να τονίσουμε πως αποτελεί δυναμικό εσωτερικό παράγοντα κάθε παιδιού. Το παιχνίδι ρόλων αποκτά μια εκπαιδευτική αυθεντία επειδή η σχεδίαση και η εκτέλεση της δράσης καθοδηγείται από τον/την υπεύθυνο/η ή/και τον/την εκπαιδευτικό- οι συντελεστές υλοποιούν τη δραστηριότητα με στόχο συγκεκριμένες, προσδοκώμενες γνώσεις.

► ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ

Τα ιδιαίτερα πλεονεκτήματα μιας τέτοιας δράσης:

- α) Ενισχύει την ενεργό συμμετοχή των εκπαιδευόμενων δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στη διαδικασία παραγωγής της γνώσης, παρά στο τελικό αποτέλεσμα.
- β) Ενθαρρύνει τη συνεργασία των εκπαιδευόμενων (αγγλ. *teambuilding*).
- γ) Παρέχει ένα ασφαλές περιβάλλον που αναπαριστά πραγματικές καταστάσεις, όπου οι συμμετέχοντες/ουσες μπορούν να εφαρμόσουν ό,τι έχουν διδαχθεί στο παρελθόν αλλά και πριν από λίγο, όσο βρίσκονται ακόμη εντός του σεναρίου.
- δ) Επιτρέπει στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να αναγνωρίσουν τα κύρια χαρακτηριστικά μιας διαδικασίας και να αντιληφθούν τις διαφορές που παρουσιάζονται στη διεξαγωγή της δραστηριότητας, όταν αλλάζουν τα αρχικά δεδομένα. Σεναριακά, αυτά θα μπορούσαν να αποδοθούν σε ανατροπές και περιπέτειες της αφήγησης.
- ε) Παρέχει άμεση ανατροφοδότηση στις δυσκολίες και τις παρανοήσεις που αντιμετωπίζουν. Το παιχνίδι είναι ζωντανό και το εκπαιδευτικό του τμήμα συνυπάρχει

ανά πάσα στιγμή για να ανταποκριθεί σε οποιοδήποτε ερώτημα. Άλλωστε, ο αρχικός σχεδιασμός προϋποθέτει την περιπλοκή των καταστάσεων να συνεχίζεται μόνο εφόσον υπάρχει κατανόηση της προηγούμενης ενότητας.

στ) Δεν απαιτεί τη χρήση ειδικού εξοπλισμού, αν και κάποια εποπτικά μέσα ή αντίγραφα εκθεμάτων που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν, θα προσέφεραν έναν ρεαλισμό.

ζ) Αποτελεί ευχάριστο τρόπο μάθησης. Η χρήση της τεχνικής και ο αμφίδρομος, διαδραστικός χαρακτήρας της, μπορεί να αναζωογονήσει την όρεξη για απόκτηση γνώσεων.

η) Σε πολλές περιπτώσεις αναδεικνύεται η δυνατότητα συνδυασμού γνώσεων και συνθετικής σκέψης των συμμετεχόντων/ουσών. Η ιστορική πληροφορία μπολιασμένη με την τεχνολογική λεπτομέρεια της εποχής μπορούν να προσφέρουν μια διορατική πρόταση και έναν τρόπο λειτουργίας που θα αποδειχθεί πολύτιμο εργαλείο για το παρόν και το μέλλον των μαθητών/τριών.

Η διαδικασία οργανώνεται, συντονίζεται και υλοποιείται από αφηγητές/τριες-εμπυχωτές/τριες του παιχνιδιού, οι οποίοι/ες φροντίζουν για την ομαλή διεξαγωγή, το υψηλό ενδιαφέρον και τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα του. Το παράγωγο, μια αφηγηματική και βιωματική, σε σκηνές, περιπέτεια που έχει προετοιμαστεί από τον υπεύθυνο του παιχνιδιού (αγγλ. *Game Master*) περιλαμβάνει περιγραφές σκηνικών και χωροχρόνου, διαλόγους με φανταστικά πρόσωπα-συντελεστές της ιστορίας, αποκαλούμενους ως N.P.C. (αγγλ. *Non Player Characters*), διαλόγους με τους χαρακτήρες των παικτών, οπτικοακουστικό αλλά και έντυπο υλικό για τη δημιουργία συγκεκριμένης ατμόσφαιρας και την απόπειρα μιας πειστικότερης προσομοίωσης στις συνθήκες της ιστορίας. Έχει συλλάβει την ιδέα για το σενάριο και χρησιμοποιώντας τη θεωρία *παιγνιοποίησης* (αγγλ. *gamification*) έχει σχεδιάσει το εκπαιδευτικό παιχνίδι βάσει των απαιτήσεων του φορέα υλοποίησης. Είναι, συνήθως, ο υπεύθυνος παραγωγής του και σε αυτόν συγκεντρώνονται οι ιδιότητες του συντονιστή, του εμπυχωτή, των βοηθητικών ρόλων, και φυσικά του αφηγητή. Οι ιδιότητες αυτές θα μπορούσαν να είναι ξεχωριστές στην περίπτωση που ένα παιχνίδι ρόλων υλοποιείται από ομάδα συντελεστών.

► ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Στο παράδειγμα που αφορά τη διαχείριση ψευδών ειδήσεων στις φυσικές καταστροφές, η πλοκή των γεγονότων της αφήγησης παρουσιάζει την καταστροφή τμήματος δάσους από μια καλοκαιρινή πυρκαγιά. Η πολυφωνία στα Μ.Μ.Ε., στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και στις κατ' ιδίαν συζητήσεις πολιτών δημιουργεί πληθώρα απόψεων που ελέγχονται για τις πηγές τους και την αναλογία εικασιών και πραγματικών ή κατασκευασμένων δεδομένων.



Εικόνα 2. Σενάριο Φυσικές Καταστροφές. Οι πρώτες ειδήσεις

Οι συμμετέχοντες/ουσες (μαθητές/τριες) αποκτούν εικόνα του χωροχρόνου που περιγράφει το σενάριο και έρχονται αντιμέτωποι/ες με την πρόκληση, τα γεγονότα που απαιτούν δράση. Πριν, όμως, από οποιαδήποτε απόφαση, θα πρέπει να ενημερωθούν. Στο σενάριο, το καθήκον της ενημέρωσης θα αναλάβει το ανθρωποειδές ρομπότ NAO της Aldebaran (United Robotics Group, model 6), το οποίο ζωντανά (φυσική παρουσία) αναλύει σύντομα αλλά περιεκτικά τα σημεία ενδιαφέροντος, αναγνώρισης και αξιολόγησης των ψευδών ειδήσεων στην κατηγορία των φυσικών καταστροφών.



Εικόνα 3. Η ενημέρωση από το ρομπότ NAO του I.A.A.

Το παιχνίδι βρίσκεται πλέον σε πλήρη εξέλιξη. Οι μαθητές/τριες προχωρούν βαθύτερα στην επίλυση του σεναρίου επιλύοντας γρίφους και προβαίνοντας σε σημαντικές παρατηρήσεις, ικανές να λειτουργήσουν ως εφόδια στην τελική αξιολόγηση και κρίση των ψευδών ειδήσεων. Στον επίλογο, η αλήθεια για την πυρκαγιά, με βάση την έρευνά τους, είναι διαφορετική από όσα είχαν νωρίτερα πληροφορηθεί.



Εικόνα 4. Γρίφοι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

► ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την πιλοτική υλοποίηση του προγράμματος του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη σε σχολεία την άνοιξη του 2024 αλλά και από όσα σχολεία συμμετείχαν εντός του φθινοπώρου του 2024, κρίνονται ως ιδιαίτερως σημαντικά:

- Η αφήγηση μυστηρίου αποτελεί εξαιρετικό τρόπο ενεργοποίησης του ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών, ενώ, η αναστολή της δυσπιστίας περί του φανταστικού σεναρίου, η ελευθερία κινήσεών τους, οι δυνατότητες πολυσυλλεκτικής έρευνας και η πολυφωνία απόψεων, παραμένει ως εύπλαστο υλικό στην παιδαγωγική υπηρεσία και ενισχύει τη διδακτική δυναμική του/της εκπαιδευτικού.

- Η παρουσία και η λειτουργία του ανθρωποειδούς ρομπότ NAO έλκει με εντυπωσιακό τρόπο και διατηρεί την προσοχή των παιδιών. Στο επόμενο βήμα εξέλιξης του εκπαιδευτικού προγράμματος, αυτό της προσθήκης ερωτήσεων και απαντήσεων (Q&A) μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης, ο ρόλος του ρομπότ NAO θα αναβαθμιστεί.
- Σε όλες τις ηλικίες (από την Ε' Δημοτικού έως και το Γυμνάσιο), η μεγάλη πλειοψηφία των μαθητών/τριών αντιμετώπισε ζητήματα ψευδών ειδήσεων. Στην πλειοψηφία τους (περίπου 70%) έγιναν αποδέκτες των ειδήσεων χωρίς περαιτέρω έρευνα.
- Ο χώρος που αποτελεί την πηγή και επηρεάζει, στο συντριπτικό του ποσοστό, τη ροή ειδήσεων προς τους/τις μαθητές/τριες είναι το διαδίκτυο σε όλες τις εκδοχές του, με βασικές περιπτώσεις τα κοινωνικά δίκτυα και τις ψηφιακές πλατφόρμες παιχνιδιών.
- Ορισμένα παιδιά έχουν παρακολουθήσει ενημερώσεις/επιμορφώσεις και έχουν ερευνήσει περαιτέρω για τις απάτες μέσω διαδικτύου που προέρχονται από υλικό ψευδών ειδήσεων δημιουργημένο μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης (Τ.Ν.), επισημαίνοντας τις ατέλειες που έχει η Τ.Ν. στο δημιουργικό κομμάτι (π.χ. δυσαρμονίες ανθρώπινου σώματος, κατάργηση συμβάσεων, μη τήρηση ιστορικών παραμέτρων, κτλ.).
- Στον τομέα της ψυχολογίας, επισημαίνονται οι ευαίσθητες ομάδες παιδιών, όπως τα παιδιά με ζητήματα κοινωνικότητας, αλλά, και ακριβώς το αντίθετο, όπως για παράδειγμα οι «αρχηγοί» της παρέας, της ομάδας. Στην πρώτη περίπτωση ο ευάλωτος χαρακτήρας αποτελεί πρόσφορο έδαφος για προσηλυτισμό, ενώ στη δεύτερη ένας «ηγέτης» ανάμεσα στους/στις συνομήλικούς/ές του δεν θα μπορούσε να αρνηθεί οποιαδήποτε πρόκληση, μη αντιλαμβανόμενος το ψευδές υπόβαθρό της.
- Σπανίως οι ψευδείς ειδήσεις στο Internet κοινοποιούνται σε ένα ακόμη άτομο του στενού τους κύκλου (οικογένεια, συγγενείς, φίλοι), σε ελάχιστες δε περιπτώσεις ζητείται η κριτική αρωγή των γονέων. Οι λόγοι αποφυγής της βοήθειας επικεντρώνονται στη φοβία της απαγόρευσης στην πρόσβαση (Internet, ψηφιακές πλατφόρμες παιχνιδιών, κ.ά.).
- Στις ψευδείς ειδήσεις που στοχεύουν στην ηλεκτρονική απάτη με σκοπό το «ψάρεμα» (αγγλ. *phising*) πληροφοριών και προσωπικών δεδομένων, υπάρχει μερική δυσπιστία. Τα παιδιά αντιμετωπίζουν επιπόλαια τέτοια αιτήματα (π.χ. δίνουν ψεύτικα στοιχεία) ή αποφεύγουν πλήρως τη διαδικασία.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Anders, T., Hitchens, M., Brolund, T., & Manolya, K. (2006). Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. *CiteSeer X (the Pennsylvania State University)*, 1(3), 252–275. Retrieved from doi:10.1177/1555412006290445
- Freytag, G. (1900). *Freytag's Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art* (3rd ed.). Chicago: Scott, Foresman and Company.
- Genette, G. (2017). Ο λόγος της αφήγησης: Δοκίμιο Μεθοδολογίας. Στο Μ. Λυκούδης (Μτφ.), *Σχήματα III* (2η έκδ.). Αθήνα: Πατάκης.
- Higdon, N. (2020). *The anatomy of fake news: A critical news literacy education*. University Of California Press.

- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. London: Routledge (Original work published 1938).
- Kiely, E., & Robertson, L. (2017, January 27). *How to spot fake news* [Review of How to spot fake news]. Factcheck: IFLA Blogs. Retrieved from <https://www.factcheck.org/2016/11/how-to-spot-fake-news/>
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*. Chesapeake, VA: AACE, 709-716. Retrieved from <https://digitalstorytelling.coe.uh.edu/articles/Educ-Uses-DS.pdf>
- Wardle, C. (2017, February 16). *Fake news. It's complicated* [Review of Fake news. It's complicated.]. *First Draft News; First Draft*. Retrieved from <https://firstdraftnews.org/fake-news-complicated/>
- Μυροφορίδης, Α. (2025). *Η πλοκή στη Δημιουργική Γραφή: Θεωρήσεις και Μεθοδολογίες*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.