Μάθετε για τη Χειραγώγηση από τα Μέσα Ενημέρωσης μέσω του παιχνιδιού Headliner: Novinews

Προαπαιτούμενα βήματα/ γνώσεις μαθητών	Αγγλικά Επιπέδου A2 - B1
Μαθησιακοί στόχοι	Κατανόηση του πώς και γιατί μπορεί να προκύψει η χειραγώγηση από τα ΜΜΕ, βιώνοντας την εμπειρία της παιγνιοποιημένης ζωής ενός συντάκτη ειδήσεων.
Μαθήματα	Αγγλικά ως ξένη γλώσσα, Λογοτεχνία/Ανάγνωση, Εκπαίδευση στα Μέσα, Ψυχολογία, Κοινωνικές επιστήμες, Πολιτικές Επιστήμες
Προτεινόμενες ηλικίες	Όλες
Υλικά	Παιχνίδι: Headliner: Novinews (Windows, Linux, MacOs)
Διάρκεια παιδαγωγικής ακολουθίας	60 λεπτά, ανανεώσιμο
Ατομική ή ομαδική δραστηριότητα	Ομαδική δραστηριότητα
Δεξιότητες που θα αναπτυχθούν (με την επίτευξη των μαθησιακών στόχων)	Κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων
Εύρος τιμών	<20€

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Δραστηριότητες επέκτασης / διαφοροποίησης (στο τέλος της ακολουθίας)	Μεταφέρετε το παιχνίδι και το σενάριό του σε πολλές διδακτικές περιόδους του μαθήματος.
Παρόμοια παιχνίδια που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε αυτή την ακολουθία	Suzerain, Emily is Away, Not for Broadcast
Συμβουλές για μικρότερη διάρκεια:	Για να κάνετε την ακολουθία αυτή πιο σύντομη, θα μπορούσατε να εκτελέσετε μόνοι σας τα αρχικά βήματα για τη δημιουργία του χαρακτήρα, και μετά να περιμένετε προτού πατήσετε το κουμπί της έναρξης. Επικεντρωθείτε στην επιλογή των άρθρων που θα χρησιμποιηθούν στο παιχνίδι, και προσπαθήστε να διανύσετε τις φάσεις της περιήγησης στην πόλη με λίγο πιο γρήγορο ρυθμό. Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι εκ των προτέρων και να συνοψίσετε στους μαθητές το περιεχόμενο των διαλόγων. Παραλείψτε τους διαλόγους, αλλά εξηγήστε τους στους μαθητές σας όταν υπάρχει η ανάγκη επιλογής κάποιας απάντησης. Προσπαθήστε να πραγματοποιήσετε 2 φάσεις επιλογής των άρθρων. Αυτό θα σας πάρει γύρω στα 15-20 λεπτά. Ζητήστε από τους μαθητές να συζητήσουν τους λόγους για τους οποίους θα πρέπει να αποδεχτείτε ή να απορρίψετε ένα άρθρο. Στη συνέχεια, προχωρήστε στη φάση του απολογισμού και της ανάλυσης της παρούσας ακολουθίας.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Συμβουλές για να κάνετε τις ακολουθίες πιο προσβάσιμες ή συμπεριληπτικές:	Το παιχνίδι αυτό είναι διαθέσιμο μόνο στα αγγλικά και τα γαλλικά. Όσον αφορά τις άλλες γλώσσες, εξηγήστε στους μαθητές το περιεχόμενο του διαλόγου και τη σημασία των απαντήσεων που παρουσιάζονται. Μπορείτε να προετοιμάσετε εκ των προτέρων μια μετάφραση των άρθρων και να τα διαβάσετε μεταφρασμένα στους μαθητές όταν αυτά εμφανιστούν στο παιχνίδι.

Βήμα προς βήμα: πώς να εφαρμόσετε την παιδαγωγική ακολουθία

Σε αυτήν την παιδαγωγική ακολουθία, θα παίξετε το παιχνίδι Headliner: Novinews ενώ οι μαθητές θα παρακολουθούν ζητώντας τους να σας καθοδηγούν στα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε.

Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε ένα δυστοπικό μέλλον που χρησιμεύει ως ρυθμιστής μεταξύ του παιχνιδιού και της πραγματικότητας. Παίρνετε το ρόλο ενός εθνικού συντάκτη ειδήσεων που αποφασίζει ποια άρθρα θα δημοσιεύονται. Ζείτε τη ζωή σας, περιπλανιέστε στην πόλη και μιλάτε με ανθρώπους, παρατηρώντας πώς οι ειδήσεις που δημοσιεύετε επηρεάζουν τη ζωή τους. Το παιχνίδι στοχεύει να βοηθήσει τους παίκτες να κατανοήσουν πώς και γιατί τα μέσα ενημέρωσης μπορούν να χειραγωγηθούν και ταυτόχρονα να τους ωθήσει να αμφισβητήσουν τις δικές τους προκαταλήψεις. Το παιχνίδι δεν προσπαθεί να καταλογίσει ευθύνες στους «κακούς δημοσιογράφους». Επίσης, θέτει στον παίκτη ηθικά διλήμματα: τι είναι έτοιμος να κάνει για να πάρει αυτό που θέλει. Τα κύρια πολιτικά θέματα που θίγονται στο παιχνίδι είναι

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

η παγκοσμιοποίηση εναντίον του εθνικισμού, η υγειονομική περίθαλψη, οι ψυχαγωγικές ουσίες και η αστυνομία.
Οι προγραμματιστές του παιχνιδιού προσπάθησαν να παρουσιάσουν και τις δύο πλευρές για κάθε θέμα όσο το δυνατόν πιο δίκαια και ακριβέστερα και να μην πιέζουν καμία πολιτική ατζέντα. Χρησιμοποίησαν το παιχνίδι ως το μόνο μέσο για να μας κάνουν να δούμε τις συνέπειες μιας ενέργειας και να μας κάνει να σκεφτούμε: «Τί έχω κάνει;». Τέλος, στόχευαν να κάνουν τους παίκτες να σταματήσουν και να αφιερώσουν χρόνο στον προβληματισμό.

- **Βήμα 1: Παρουσίαση της κεντρικής ιδέας του παιχνιδιού (5 λεπτά)**

Ξεκινήστε το παιχνίδι και εμφανίστε την οθόνη του κύριου μενού ενώ εξηγείτε στους μαθητές την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού: μπορείτε να το κάνετε διαβάζοντας το εισαγωγικό κείμενο που προηγήθηκε πάνω από αυτήν την ενότητα.

- **Βήμα 2: Διεξαγωγή του παιχνιδιού (30 λεπτά)**

Θα περάσετε πρώτα από μια σύντομη εισαγωγική ακολουθία, όπου θα πρέπει να περπατήσετε προς τα αριστερά και να αλληλεπιδράσετε με το περιβάλλον πατώντας πάνω σε αυτό. Ακολουθήστε τις οδηγίες του παιχνιδιού μέχρι να ολοκληρώσετε τη δημιουργία του χαρακτήρα σας. Μην ξοδέψετε πολύ χρόνο σε αυτό το κομμάτι. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα βασικά στοιχεία.
Μετά από αυτό, το παιχνίδι ξεκινάει με εσάς να βρίσκεστε στο γραφείο του αφεντικού σας. Στη συνέχεια, καλείστε να εκτελέσετε την πρώτη σας άσκηση συγκέντρωσης ειδήσεων. Το παιχνίδι σας διδάσκει τους κανόνες, τους οποίους θα πρέπει να ακολουθήσετε.
Διαβάστε κάθε άρθρο ειδήσεων με την τάξη σας και ρωτήστε τους μαθητές αν πρέπει να το αποδεχτείτε ή όχι. Μην κάνετε ακόμα συζήτηση για τις πιθανές συνέπειες. Μπορείτε να αφιερώσετε χρόνο για να παρατηρήσετε τον αντίκτυπο των αποφάσεών σας αργότερα στο παιχνίδι.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Το επόμενο μέρος αποτελείται από μια βόλτα στην πόλη, όπου πρόκειται να συναντήσετε τους βασικούς χαρακτήρες της ιστορίας.
Το τελευταίο μέρος αυτού του σύντομου μαθήματος είναι να πάτε δεξιά στην πόλη για να φτάσετε στο διαμέρισμα του κεντρικού χαρακτήρα.

Το παιχνίδι οργανώνεται σε δομή που αναπαριστάνει μια καθημερινότητα. Κάθε μέρα εργάζεστε συγκεντρώνοντας ειδήσεις, μετά αλληλεπιδράτε με χαρακτήρες στους δρόμους και ολοκληρώνετε τη μέρα σας στο διαμέρισμά σας.

Όταν παρουσιάζονται επιλογές διαλόγου, ρωτήστε τους μαθητές σας τι να επιλέξουν. Ζητήστε τους να παρατηρήσουν τις ετικέτες σε κτίρια και τις αναφορές στα άρθρα που συντάξατε μέσα στους διαλόγους των χαρακτήρων.
Μπορείτε να ζητήσετε από κάποιους μαθητές να διαβάσουν δυνατά τους διαλόγους αντί να τους διαβάσετε μόνοι σας.

- **Βήμα 3: Απολογισμός και ανάλυση (25 λεπτά)**

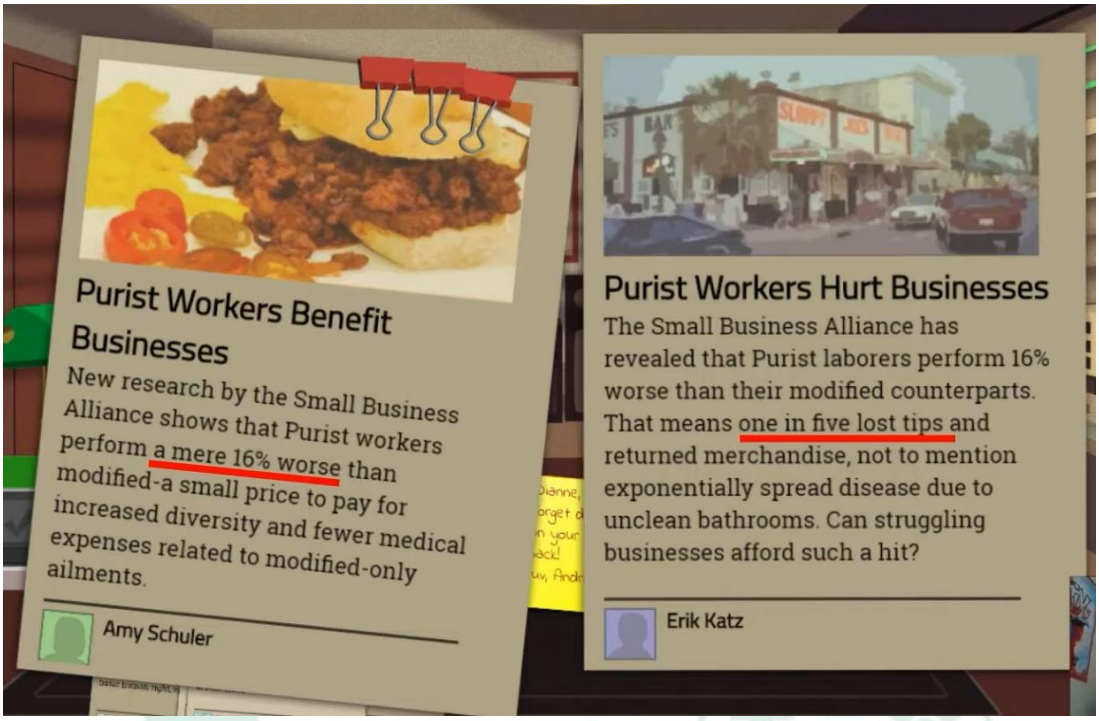
Ρωτήστε τους μαθητές σας εάν μπορούν να επισημάνουν κάποιες τεχνικές χειραγώγησης που εμφανίστηκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ακολουθεί ένα σύνολο παραδειγμάτων χειραγώγησης και εικόνων εντός του παιχνιδιού.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Παραποίηση στατιστικών στοιχείων:**



Στιγμιότυπο από το παιχνίδι: δύο τρόποι για να ειπωθεί η ίδια ιστορία

Η χρήση δεδομένων για να αποδείξετε κάτι που δεν αποδεικνύεται στην πραγματικότητα από τα χρησιμοποιούμενα δεδομένα: συγκρίνετε 2 άρθρα που αναφέρουν την ίδια μελέτη ή αριθμό αλλά εξάγουν διαφορετικά συμπεράσματα από αυτήν. Το ένα άρθρο λέει ότι αυτός ο αριθμός είναι χαμηλός, το άλλο λέει ότι είναι υψηλός. Ο ένας χρησιμοποιεί ένα ποσοστό, ο άλλος ένα κλάσμα. Χρησιμοποιήστε το για να συμβουλεύσετε τους μαθητές σας να αναλύουν τους αριθμούς σε έγγραφα: για παράδειγμα, λαμβάνοντας υπόψη το μέγεθος του δείγματος μιας μελέτης ή δημοσκόπησης ή εάν η πηγή είναι έγκυρη ή όχι.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Συνάφεια:**

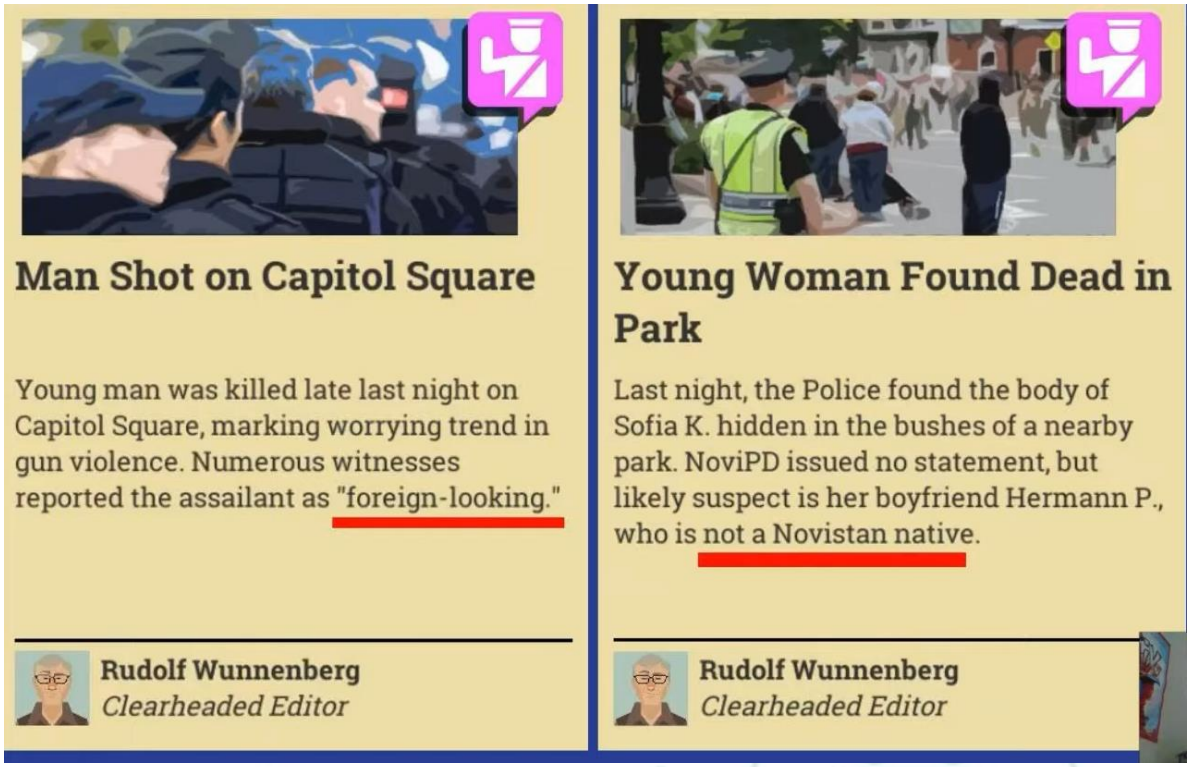
Στιγμιότυπο από το παιχνίδι: ένα παράδειγμα ζητήματος συνάφειας

Αυτό δεν είναι ακριβώς χειραγώγηση, αλλά είναι μέρος του προβλήματος. Είναι όταν κάποιος που δεν είναι ειδικός γράφει και αναλύει γεγονότα και δεδομένα για ένα θέμα που δεν κατέχει.

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

- **Σκιαγράφηση προφίλ:**



Στιγμιότυπο από το παιχνίδι: ένα παράδειγμα αρνητικής σκιαγράφησης προφίλ.

Επανάληψη άρθρων σχετικά με εγκλήματα που διαπράχθηκαν, που περιγράφουν τον δράστη ως αλλοδαπό ή μη ντόπιο. Η δημοσίευση μόνο των άρθρων που σχετίζονται με εγκλήματα που διαπράττονται από αλλοδαπούς μπορεί να διαμορφώσει την κοινή γνώμη κάνοντας τους ανθρώπους να πιστεύουν ότι η πλειοψηφία των εγκλημάτων που διαπράττονται είναι από αλλοδαπούς.

- Επανάληψη και ψέματα εκ παραλείψεως:

Το αφεντικό σας σας ωθεί να δημοσιεύετε άρθρα που παρουσιάζουν συνέχεια την ίδια άποψη. Όταν κάποιος εκτίθεται στην ίδια ιδέα ξανά και ξανά, αρχίζει να την πιστεύει

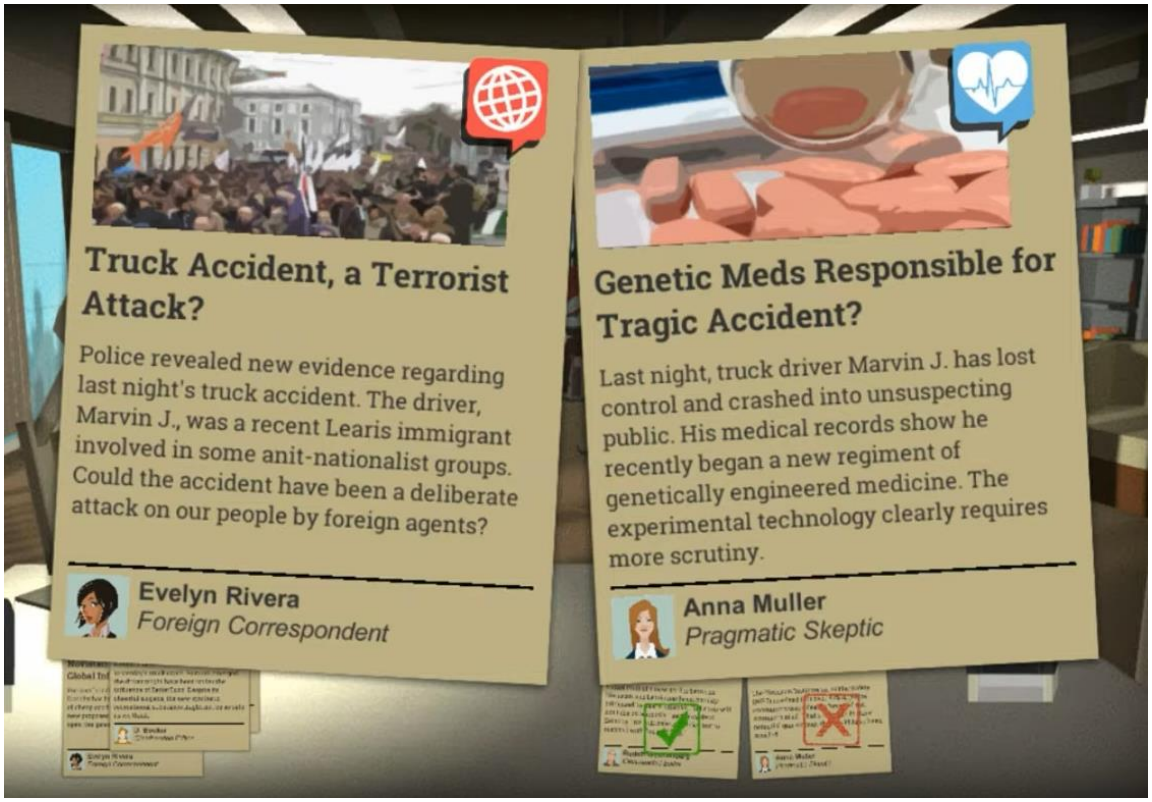
Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

λίγο υποσυνείδητα ακόμα κι αν νομίζει ότι δεν το πιστεύει. Αυτό ονομάζεται το «φαινόμενο της απλής έκθεσης» (mere-exposure effect) ή «γνωστική ευκολία» (cognitive ease).

Ένα βίντεο για την απεικόνιση/εξήγηση της γνωστικής ευκολίας: https://www.youtube.com/watch?v=cebFWOlx848

- Αποδιοπομπαίος τράγος:



Στιγμιότυπο από το παιχνίδι: ένα παράδειγμα αποδιοπομπαίου τράγου

Όταν συμβαίνει κάτι τραγικό, νιώθουμε την ανάγκη να ρίξουμε κάπου την ευθύνη. Δεν υπάρχει τίποτα πιο τρομακτικό από το άγνωστο, επομένως είμαστε επιρρεπείς σε βιαστικά συμπεράσματα ακόμη και χωρίς να έχουμε πλήρη ενημέρωση. Στο παιχνίδι

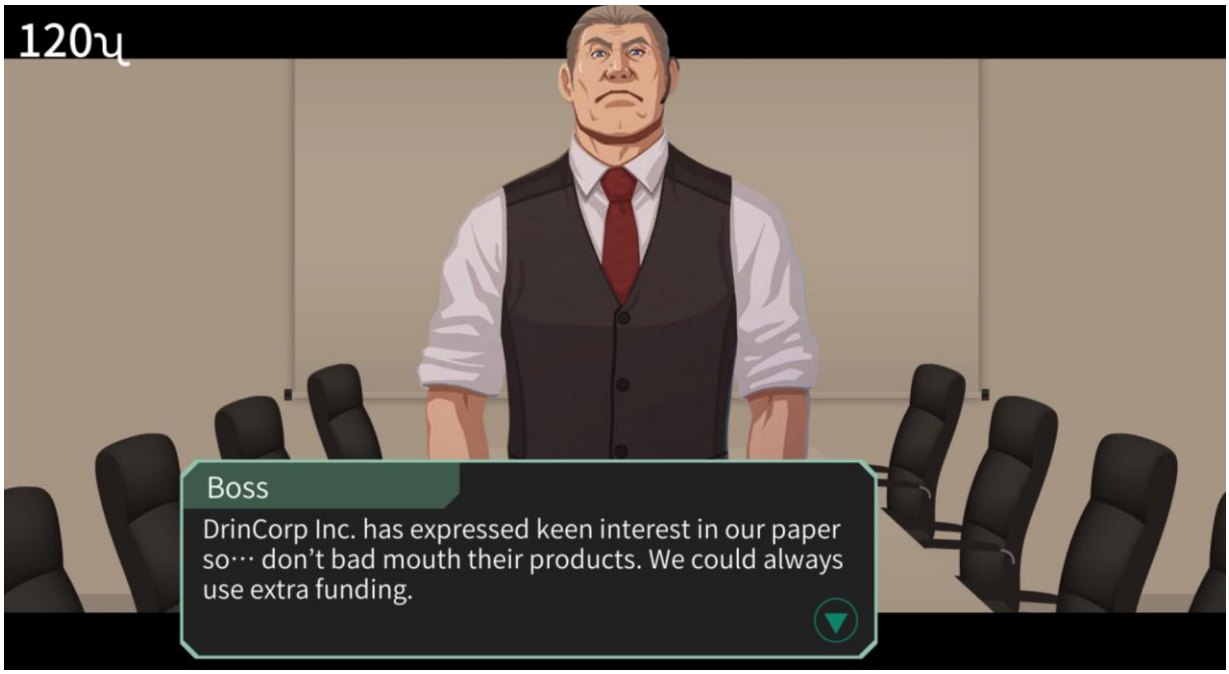
Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

πιέζεστε να διαλέξετε κάποιον ως ένοχο. Μπορείτε όμως και να μην δημοσιεύσετε τίποτα στο παιχνίδι, κάτι που είναι μία μυστική πιθανότητα!

- Διαφήμιση, ομαδοποίηση ή κρυφές επιδιώξεις:
Προσπαθείτε να προωθήσετε μια ιστορία, αλλά την ενσωματώνετε σε ένα κρυφό μήνυμα. Για παράδειγμα, μια ιστορία για τον κορωνοϊό με τίτλο «Κινεζικός κορωνοϊός» ρίχνοντας την ευθύνη στην Κίνα για την πανδημία.

- **Κυβερνητική ή οικονομική πίεση:**



Στιγμιότυπο από το παιχνίδι: παράδειγμα οικονομικής επιρροής

Αναφέρεται σε πολιτικούς που αποκαλούν τα άρθρα σας ψευδείς ειδήσεις ή αναφέρονται σε οικονομικά προβλήματα για να σας ωθήσουν να λάβετε επιπλέον χρηματοδότηση. Οι διαφημίσεις στα διαδικτυακά άρθρα δεν πληρώνουν πλέον τους

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

λογαριασμούς σας, επομένως η ανάγκη καταφυγής στο λεγόμενο «clickbait» (διαδικτυακό δόλωμα) αυξάνεται.

Μπορείτε να επεξηγήσετε και να ασχοληθείτε περαιτέρω με το ζήτημα του clickbait χρησιμοποιώντας αυτό το βίντεο στην τάξη:
https://www.youtube.com/watch?v=rE3j_RHkqJc

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

Πηγές

Πού μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι

https://store.steampowered.com/app/918820/Headliner_NoviNews/

Βιβλιογραφικές αναφορές

All screenshots used in this lesson were taken from Headliner: Novinews, **Unbound creation** (2018).

[Veritasium]. (2016, July 21). 'The illusion of truth' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=cebFWOlx848

Flynn, D. (2019, September 17). You Can't Have it Both Ways – Headliner: NoviNews Review. gamingtrend.com Retrieved from https://gamingtrend.com/feature/reviews/you-cant-have-it-both-ways-headliner-novinews-review/.

[GDC]. (2020, June 4). 'Stop & Think: Teaching Players About Media Manipulation in Headliner' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=Vf_bezxknxU

[CGP Grey]. (2015, March 10). 'This Video Will Make You Angry' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=rE3j_RHkqJc

Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669